
NOUVELLE FORMULE
GÉNÉRATION 4
GEN 4
Et son CD-ROM de démos PC/Mac
N°83 - Décembre 1995 - 38 F
PlayStation vs PC
La console de Sony est-elle meilleure que votre PC ?
Stonekeep
Le jeu d'Interplay enfin sur nos PC !
Rayman
Ubi Soft défie les consoles 32 bits !
Wing Commander 4
Origin peut-il encore nous surprendre ?
Frankenstein
Un jeu monstre !
THE DIG
D'après un scénario de Steven Spielberg, réalisé par les concepteurs d'Indiana Jones
Une publication PRESSIMAGE©
L 9825 - 83 - 38,00 F

GRAND prix 2





UN PLEIN POUR



MICROPROSE COURCIRCUITE LE





MOINS DE 450F.

MicroProse et Geoff Crammond : une équipe de choc!
-découvrez en détail la saison de championnat 1994
-retrouvez tous les sponsors officiels
-expérimentez de nouvelles sensations tels que les tangages, les roulis et les tête à queue
-évaluez vos compétences de pilote débutant ou confirmé
-gérez tous les réglages techniques
-jouez par liaison modem

Formula One Grand Prix 2.
Disponible sur PC CD ROM en version française.

UN PRODUIT OFFICIEL DE LA FIA CHAMPIONNAT DU MONDE DE FORMULE 1
Licence accordée par FOCA à Fuji Television

MICROPROSE

Distribué par Ubi Soft, 28 rue Armand Carrel, 93108 Montreuil
3615 MICROPROSE
MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

MONDE DE LA FORMULE 1


ery. Only the dee
spread such t
every moment is ridd
omen are your only guide
you find Robin and unear
Or seal your own forever
come together at The 11th Hour
3615
VIRGIN GAMES
TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
TRILOBYTE

GEN4

SOMMAIRE 83

DÉCEMBRE 1995

LES TESTS

P. 100



TEST

Rayman

Si vous doutiez encore des possibilités du PC face aux consoles, attendez un peu de voir le meilleur jeu de plates-formes sur PC. Et en plus, ce sont des p'tits gars d'chez nous qui l'ont fait !

P. 72



REPORTAGE

PC vs PlayStation

On croyait les consoles définitivement écrasées, humiliées, ridiculisées devant la souveraineté du PC en matière de jeu 3D. Et voilà que Sony vient combattre le PC sur son propre terrain, avec une console dédiée à la 3D polygonale. Pourra-t-elle s'imposer face au Pentium ? Les pronostics éclairés de notre consoleux refoulé.

TESTS

Ça ne marche jamais, mais les rédacteurs essaient toujours de faire de la lèche auprès des éditeurs pour recevoir des zoulis CD-Rom un certain 24 décembre au soir. Au hasard, ils ont pensé à The Dig, Frankenstein, Rayman et Steel Panthers. Autant croire au Père Noël ! Allez-vous poiler sur leur prose ridicule en...

PAGE 78

SOLUCE

Histoire de ne pas passer un Noël idiot, tandis que votre petite sœur et vos petits cousins vantent les qualités respectives de leur nouveau nounours, jouez plus intelligent avec tout un tas de conseils sur Hexen en multijoueurs, ou bien la soluce complète de Space Quest 6...

PAGE 182

Édito



TOUT NOUVEAU, TOUT CHAUD !

Une nouvelle formule est toujours quelque chose de très important pour nous. D'abord parce qu'elle a pour but de vous plaire d'avantage, vous les fidèles, et d'inciter de nouveaux lecteurs à nous rejoindre dans cette passion commune qu'est le jeu vidéo. Cette maquette, nous l'avons voulu plus lisible et plus « adulte ». Mais attention : adulte ne veut pas dire ennuyeux ou lugubre. Des pages plus claires, des intro de test que vous aurez du mal à rater, des news toujours plus nombreuses, une boîte pour votre CD préféré... L'autre gros changement : Le système de notation... Nous avons longuement hésité avant de le modifier, mais au final, ce système à base d'étoiles nous a semblé plus juste. Un jeu à 85% est-il vraiment meilleur qu'un autre à 84% ? Même si nous avons changé de système de notation, nous n'avons pas changé cette philosophie qui nous a vallu d'être qualifié de « plus vache au niveau des notes du milieu » par certains éditeurs. Espérons que la presse concurente aura la décence de ne pas nous copier honteusement dès le mois prochain... Pour en revenir à ce numéro, c'est comme d'habitude l'avalanche de produits fabuleux de fin d'année, alors profitez en. Bon Noël à tous.

Olivier Canou



Noël approche, avec sa profusion de produits de qualité. Ce mois-ci, nous vous proposons des démos exceptionnelles et jouables mais aussi quelques animations qui vous mettront l'eau à la bouche. Pour bien choisir vos achats de Noël, découvrez avec nous les stars de fin d'année.

CD en boîte

PC & COMPATIBLES

En attendant une nouvelle interface, voici le désormais classique menu du Go. Comme son nom l'indique, pour accéder aux diverses démos, tapez « Go » à la racine du lecteur CD (D :\ pour la plupart d'entre vous). Assurez-vous aussi que votre disque dur est positionné sur la racine (C :\). Quant aux jeux Windows, ils se lancent directement du gestionnaire de fichiers. Pour Windows 95, nous avons du garder un autorun pour Warhammer (qui d'ailleurs ne fonctionne pas sur toutes les machines) et afin d'utiliser les démos, vous devrez cliquer avec le bouton droit sur l'icône de votre lecteur de CD pour accéder au gestionnaire de fichier et lancer les démos voulues. Amusez-vous bien et bonnes fêtes !

DEMOS JOUABLES

■ Battles In Time (Dos)

Ce jeu de stratégie QQP s'installe dans un répertoire BITDEMO et prendra 9Mo sur votre disque dur. Une fois la résolution et la carte sonore configurée, vous pouvez lancer le jeu à partir du menu d'installation ou à partir du répertoire en lançant l'exécutable BIT.Bat. Pour comprendre le fonctionnement de ce jeu, lisez le fichier BITRULES.Txt en l'ouvrant à l'aide de la commande EDIT du Dos. Ces règles sont malheureusement en anglais. Désolé pour les anglophobes.



▲ Bermuda Syndrome.

■ Bermuda Syndrome (Windows)

Lancez INSTALL.EXE pour créer une icône qui lancera alors la démo. Seuls les premiers écrans sont jouables, la démo passant en mode automatique par la suite. Les explications sur les touches utiles sont présentes sur la page d'introduction. En outre, vous avez dans le répertoire Bermuda un fichier.AVI qui correspond à l'introduction du jeu.

■ Capitalism (Dos)

Voici le nouveau produit de Bill Stealey ancien boss de Microprose. Cette gestion financière ravira les fans du genre. Après l'installation, tapez Capdemo pour jouer.

■ Crusader (Dos)

Après l'installation, il suffit de taper crusader pour lancer le jeu. Après la présentation, en ayant choisi souris plus clavier, les touches de direction servent à vous déplacer, tandis que la souris permet de viser après avoir dégainé (touche espace). Le bouton gauche sert à tirer tandis que le bouton de droite permet de rengainer son arme.

■ Fifa 96 (Dos)

Après l'installation, il suffit de taper FIFADEMO pour jouer. Une fois les écrans de présentation passés, choisissez options pour modifier certains paramètres ou Friendly (amical) pour jouer. Avec les flèches, sélectionnez votre camp et votre méthode de contrôle. Les touches de fonction servent à voir le match sous plusieurs angles.

■ Locus (Dos)

Cette démo jouable du jeu Zombie Software demande au choix 19Mo ou 1Mo d'espace libre sur votre disque




T'AS VU QUI T'AS DANS TON RÉTRO ?




fatal racing


Gremlin
INTERACTIVE


FUNSOFT





Rayman.



Warhammer.





Battles In Time.



Thunderhawk 2.

Marathon 2.



FIFA 96.

dur et s'installe dans le répertoire Locus. Ce jeu distribué par GT Interactive est un shoot'em up en 3D assez déconcertant, à vous d'en juger. Vous devrez utiliser une souris pour diriger votre vaisseau.

■ PBA Bowling (Windows 95)

Ce jeu ne fonctionne que sous Windows 95, alors pas la peine de l'essayer sous Windows 3.1. Il se peut qu'un message d'erreur soit indiqué lors de l'installation (si certains modules manquent sur votre Windows 95) mais cela ne gêne pas le fonctionnement du jeu.

■ Terminator Futur Shock (Dos)

Le mieux est de copier le contenu du répertoire SHOCK sur votre disque dur (MD C :\SHOCK puis XCOPY D :\SHOCK*.*/S) pour une meilleure rapidité. Tapez ensuite SET-SOUND pour paramétrer le jeu puis lancez SHOCK pour jouer. Passez la présentation puis cliquez sur une des trois missions proposées. Après le briefing, cliquez sur Begin pour jouer. La souris permet de diriger votre déplacement et le curseur de visée. Les touches Q et W servent à avancer et à reculer. Les touches numériques sélectionnent les différentes armes. La touche Espace permet de déclencher divers mécanisme (porte, ordinateur...).

■ This Mean War (Windows)

Sous Windows, sous le gestionnaire de fichiers, lancez Litlwar.exe et vous pourrez découvrir un scénario de ce wargame, mêlant en plus la gestion de bâtiments. Tout se joue à la souris, les deux boutons ayant une fonction.

■ Timegate (Dos)

Infogrames innove dans le monde de l'aventure. Utilisant la technologie de Alone, voici un jeu d'aventure vous plongeant en plein Moyen Âge ! Une fois la démo installée sur votre disque dur, tapez Timegate pour lancer le jeu. Les flèches permettent de diriger le personnage. La touche TAB donne accès au menu pour sélectionner le type d'action déclenché par la touche Espace.

■ Virtual Chess (Windows et Windows 95)

Sous Windows, dans le gestionnaire de fichiers, lancez Vchess.exe pour jouer à la démo. Toutes les aides sont accessibles via les menus en haut de l'écran.

■ Warhammer (Windows 95)

Dû en partie à un problème de mastérisation (gravure du CD), cette démo pose pas mal de problèmes sur de nombreuses machines et configurations. Elle ne fonctionne que sous Windows 95 et encore, mais le jeu semble tellement prometteur... Lorsque vous insérez votre CD, le jeu devrait se lancer automatiquement (en anglais).

■ Wing Commander 4 (Dos)

Vous pouvez installer le jeu sur votre disque dur, ce qui est franchement beaucoup plus agréable. Sinon, à partir du CD, c'est un peu plus lent. Tapez Install pour configurer le jeu au niveau son, video... De toutes les façons, lancez le programme BOOT-DISK pour vous faire une disquette. Ainsi le jeu fonctionnera correctement. Il faut tout de même 8Mo de Ram et le Pentium est conseillé, sinon vous feriez bien de jouer en VGA. ALT-X permet de sortir de la démo.

DEMOS TOURNANTES

■ Bermuda Syndrome (Windows)

Sous Windows, utilisez le gestionnaire de fichier pour vous placer sur le CD dans le répertoire BERMUDA. Double-cliquez sur le fichier intro.avi pour que Windows (Video for Windows, fourni sur de nombreuses démos et jeux) lance le film d'introduction. Bonne projection.

■ Rayman (Dos)

Une fois la démo lancée, la démo se configurera automatiquement pour votre carte son et vous assisterez à diverses scènes extraites du jeu. Dès que vous toucherez au clavier, la démo passera à la scène suivante. Il semblerait qu'elle plante sur quelques



configurations si un joystick n'est pas branché. Mieux vaut prévenir que guérir dit-on, alors… Pour arrêter cette démo, appuyer pendant 2 secondes sur ESC. Merci à Ubi Soft et jetez un coup d'œil sur le test dans ce numéro de Génération 4.

■ Thunderhawk 2 (Dos)

Admirez un peu cette séquence regroupant images du jeu et scènes cinématiques. Cette simu d'hélicoptère très orienté arcade de chez Core Design s'annonce comme un très gros produit. Si vous rencontrez un problème pour lire le fichier.FLC (sait-on jamais), essayez de le visionner à l'aide de l'utilitaire PV (fourni dans de vieux CD Gen4) ou d'un autre dans le même style.

■ Witchaven (Dos)

Testé le mois dernier avec en prime une démo jouable il y a deux mois déjà, voici la présentation du jeu que nous même n'avions pas encore vu.

MACINTOSH

Comme toujours sur Macintosh, l'actualité est un peu moins riche, mais la qualité des produits est en nette progression. Fans d'Apple, double-cliquez sur le CD-Rom, pour découvrir les répertoires contenant les démos.

■ Warcraft

Enfin, la démo jouable de ce super hit sur PC. Pour lancer la démo, allez dans le répertoire Warcraft Demo et cliquez sur le fichier exécutable. Après quelques secondes d'attente, vous arriverez sur la démo, jouable sur trois niveaux pour chacun des camps : orc ou humain. Cliquez sur un personnage pour en prendre le contrôle. Diverses icônes apparaissent alors permettant de le déplacer en cliquant sur un endroit de la carte ou de lui donner des ordres bien précis suivant son type : attaquer ou garder pour un soldat, ramasser du bois ou de l'or pour un paysan voire construire un bâtiment. En cliquant sur un bâtiment, vous accédez alors à de nouvelles options, le Hall permettant surtout d'obtenir de nouveaux paysans. En début de mission, un briefing vous expliquera l'objectif à atteindre. Tout est en anglais mais sinon, ce n'est pas trop compliqué !



▲ Timegate.



▲ Wing Commander 4.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable
jusqu'au 15 janvier 1995.

■ Icebreaker

Ce curieux petit shoot se lance à l'aide de l'icône couleur Ice Breaker Demo et vous propose cinq tableaux et quatre niveaux de difficulté. L'objectif est de nettoyer l'écran des triangles de couleurs différentes le jonchant. Chacun nécessite une technique (un bien grand mot) spéciale pour le détruire. Les touches sont la < Barre Espace > pour tirer et le pavé numérique pour diriger votre Rambo triangulaire. Un détail tout de même, un contact avec un autre triangle est mortel.

■ Marathon 2

Autant vous dire que la sortie de ce jeu sera accompagnée du même déchaînement de passions ayant accompagné le lancement de Doom 2 sur PC !
Les touches sont les suivantes : < Barre Espace > ou < Alt > pour tirer ; pavé numérique pour se diriger ; <7 > et <9 > pour sélectionner ses armes ; < C > et < D > pour regarder en haut et en bas ; < W > et < X > pour se déplacer latéralement à gauche et à droite ; < S > et < Q > pour jeter un rapide coup d'œil sur les côtés ; < ? > pour afficher l'Automap ; < Tab > pour ouvrir les portes et actionner les mécanismes. Les touches de fonction, quant à elles, vous permettent de gérer la taille de l'écran ainsi que la qualité de l'image.
Ce clone de Doom est introduit par de superbes images bitmap (à la Team 17 dans sa saga Alien Breed) et le jeu apporte de très nombreuses nouveautés comme la possibilité d'évoluer sous l'eau. ■





DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente uniquement par correspondance

Kits Multimédia - Cartes Sons - Enceintes

Mitsumi 2x FX-001 D, Rebel Assault, Dragon Lore, Armored Fist......890 F	Carte Maxi KORG Wave 32... 720 F
Maxi kit 4x: Pana 4x IDE, Dark forces + Under kill. moon vf...1390 F	SoundBlaster 16 Value IDE.... 575 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE , Maxisound 16, Hp, 3 jeux.......1990 F	SoundBlaster 16 PRO ASP.......890 F
Maxi Sound Wave 32 FX..........850 F	SoundBlaster Awe 32 Value.. 1.150 F
	Enceintes MLi691 2 x 4W.........175 F
	Enceintes SW 30 2 x 25W.........195 F
	Enceintes 2 x 100W ....390 F

LECTEURS CDROM

MITSUMI 2xV FX 001D.............450 F	MITSUMI IDE 4xV...................... 950 F
PANASONIC DV CR 562 B .... 490 F	PANASONIC IDE 4xV............... 890 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF....................339 F
7TH GUEST NF.......................89 F
A4 NETWORKS VF ....299 F
ACES COLLECTION NF.....375 F
ACES OF THE DEEP VF .....249 F
ACES OVER EUROPE NF.....99 F
Action Soccer Vf + gamepad.265 F
ACTUA SOCCER VF...........315 F
ALBION VF...........................335 F
ALIENS VF............................365 F
All New World of Lemmings 195 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF ...299 F
ANVIL OF DAWN VF..........315 F
APACHE LONGBOW VF .....375 F
ASCENDENCY VF...............335 F
Astérix: Le défi de César Vf..285 F
ATARI 2600 Action Pack.......189 F
BATTLE BUGS VF...............195 F
BATTLE ISLE 3 NF..............345 F
BIOFORGE VF ....295 F
BURRIED IN TIME VF........325 F
BUZZ ALDRIN'S NF ....99 F
CAESAR 2 VF ....320 F
CANNON FODDER 2 NF.......99 F
CIVIL WAR VF.....................349 F
Command : Aces of Deep vf..345 F
Command & Conquer VF .....329 F
COMMANDER BLOOD VF 195 F
Complete Ultima 7 NF............99 F
CREATURE SHOCK VF......195 F
CRITICAL PATH ....65 F
CRUSADER No Remorse .....345 F
CYBERIA ....249 F
DAEDALUS Encounter VF...325 F
DARK FORCES NF..............285 F
DARK FORCES VF ....335 F
DAY OF TENTACLE VF........95 F
DESTRUCTION Derby NF...325 F
DIGGERS VF.........................95 F
DISCWORLD VF ....145 F
DOOM II NF.........................369 F
DRAGON LORE VF ....145 F
DUNGEON KEEPER ....Tél.
DUNGEON MASTER 2 VF..369 F
EARTH SIEGE VF ....235 F
ECSTATICA NF ....125 F
EF 2000 (TFX 2) VF.............325 F
FATAL RACING NF.............295 F
F1 GRAND PRIX VF............159 F
F1 GRAND PRIX 2 VF..........335 F
FADE TO BLACK VF ....345 F
FIFA SOCCER 96 VF...........385 F
FLIGHT UNLIMITED VF ...345 F
FORT BOYARD VF..............295 F
FULL THROTTLE VF ....365 F
FX FIGHTER NF...................279 F
GABRIEL KNIGHT VF........235 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF........Tél.
GOBLINS 1 + 2 VF.................99 F
GOBLINS 3 VF ....149 F
Grand Prix Manager VF.......335 F
HELL NF.................................99 F
Heroes of Might & Magic vf 335 F
HEXEN (Heretic 2) NF.........335 F
III - OCTANE VF.................295 F
INCA VF ....99 F
INCA 2 VF ....129 F
INCA COLLECTION VF ....195 F
INDY 4 VF ....95 F
INDY CAR RACING NF ......125 F
INDY CAR 2...........................Tél.
INFERNO VF ....195 F
ISHAR TRILOGY NF...........285 F
JAGGED ALLIANCE VF.....295 F
JEWELS of ORACLE VF.....295 F
KING QUEST 6 NF ....99 F
KING QUEST 7 VF ....245 F
King Quest Anthology NF.....249 F
KYRANDIA 2 VF....................99 F
KYRANDIA 3 VF..................229 F
LANDS OF LORE VF ....99 F
LARRY COLLECTION.......249 F
LAST DYNASTY VF............299 F
LEISURE LARRY 6 VF........235 F
LEMMINGS 3D NF..............325 F
Le Secret des Templiers VF...295 F
Little Big Adventure VF ....335 F
LODE RUNNER VF ....235 F
LOOM VF................................95 F
LORDS OF MIDNIGHT VF.335 F
LOST EDEN VF....................245 F
LOST IN TIME VF.................99 F
LOST IN TIME 1&2 VF ....249 F
MAGIC CARPET 2 VF.........335 F
MARCO POLO VF ....255 F
MARINE FIGHTERS VF.....185 F
MECHWARRIOR 2 NF ....345 F
MEGARACE VF......................95 F
Micromachines 2 VF + Kit ....265 F
MONKEY ISLAND VF ....95 F
MONKEY ISLAND 2 VF........95 F
MONOPOLY VF...................295 F
MORTAL COIL NF...............265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF....325 F
MYST VF ....375 F
NASCAR RACING NF.........295 F
NASCAR Track Pack NF......175 F
NBA LIVE 95 VF.................325 F
NEED FOR SPEED NF.........325 F
NHL HOCKEY VF..................99 F
NHL HOCKEY 96 VF..........385 F
NOCTROPOLIS VF..............295 F
NOVASTORM NF.................125 F
OSCAR NF..............................95 F
OUTPOST VF ....235 F
OVERLORD VF ....99 F
PATRICIAN NF ....99 F
PERFECT PINBALL NF......175 F
PGA TOUR GOLF 96 VF.....375 F
PHANTASMAGORIA VF.....415 F
PITFALL NF..........................345 F
PLAYER MANAGER 2 VF ..275 F
POLICE QUEST 4 VF...........235 F
PRIMAL RAGE VF...............285 F
PRISONER OF ICE VF ....295 F
PSYCHO PINBALL NF.........125 F
QUEST FOR GLORY 4 NF..235 F
RAVEN VF............................345 F
REBEL ASSAULT VF..........145 F
REBEL ASSAULT 2 NF.......365 F
Riddle Of Master Lu VF ....325 F
RISE OF THE ROBOTS.......120 F
RUGBY World Cup 95 VF....275 F
SAM & MAX VF...................145 F
SCREAMER NF....................250 F
SIM CITY NF ....99 F
SIM City 2000 collection VF .345 F
SIM ISLE NF........................295 F
SIM TOWER NF...................299 F
SIMON The Sorcerer II VF ..325 F
SPACE HULK NF...................99 F
SPACE QUEST 4 NF..............99 F
SPACE QUEST 6 VF ....329 F
SPACE QUEST Collection....249 F
Star Trek : 25 th Annivers. vf .99 F
Star Trek Next Gen. VF.........345 F
STONEKEEP VF ....Tél.
STRIKE COMMANDER........99 F
SUKHOÏ - SU 27 VF.............345 F
SUPER KARTS NF...............195 F
SYSTEM SHOCK ....125 F
TEK WAR VF.......................295 F
TERMINAL VELOCITY......265 F
THE DIG NF..........................345 F
THEME PARK VF................295 F
TIE FIGHTER Collector VF 345 F
TILT VF ....245 F
Transport Tycoon Deluxe vf..295 F
ULTIMATE DOOM NF ....245 F
ULTRA 3D PINBALL NF ....285 F
Under Killing Moon VF.........195 F
US NAVY FIGHTERS NF ....245 F
US NAVY FIGHTERS VF ....335 F
US Navy Fighter Gold VF .....415 F
VIRTUA CHESS VF............ 299 F
VIRTUAL POOL NF............295 F
VODOOLUNGE NF ....275 F
VOYEUR ....295 F
WARCRAFT 2 NF ....335 F
WARHAMMER VF ....345 F
WARRIORS VF....................249 F
Werewolf vs Commanche vf..345 F
WETLANDS VF....................295 F
Wbo Sbot JOHNNY ROCK..175 F
Wing Commander III VF ......369 F
Wing Com. Armada VF.........269 F
WIPE OUT NF ....315 F
WITCHAVEN NF ....295 F
WOODRUFF VF...................235 F
WORMS VF..........................275 F
Z VF..Tél.

VF : Jeu et notice en Français
NF: Notice en Français

CDROM DE CHARME GRATUIT

Pour tout achat de 3 CD de charme, DELTAROM vous offre un CDROM de charme au choix dans la liste, d'une valeur de 100 F maximum. Indiquez votre choix sur le bon.

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Videos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 ....220 F
ASIAN HEAT ....225 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID ....220 F
BLIND SPOT.........................112 F
BROTHER AND SISTER....259 F
BUSTING OUT.....................190 F
California Day Dreamer ....145 F
CAMP DOUBLE ....95 F
CHEATING ....148 F
DIGITAL SEDUCTION.......125 F
DIRTY LAUNDRY ....195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED ....95 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY.............149 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F
HIDDEN OBSESSIONS.......125 F
IMMORTAL DESIRES ....112 F
INDISCRETION ....149 F
INTIMATE JOURNEY ....112 F
MAIN STREET U.S.A..........95 F
MARRIED WOMAN ....95 F
MASK...................................148 F
MODEL WIFE ....225 F
MYSTIQUE OF ORIENT ...190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2.112 F
NEW LOVERS.....................148 F
New Machine 6 PAK (6 CD) 265 F
NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
NIGHT VISION ....149 F
PARLOR GAMES ....112 F
PUT IN GERE......................225 F
SECRETS ....175 F
SEX.......................................112 F
SEXUAL OBSESSION.........149 F
SINFULLY YOURS.............149 F
SIZZLE ....149 F
STEAMY WINDOWS..........148 F
SURFER GIRL ....95 F
THE COVEN.......................148 F
THE FACE...........................149 F
THE SWAP TWO ....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
WACS ....195 F
WEEKEND AT ERNIES........95 F

PC CDROM Photos

ADULT PALATE 2 ....225 F
AMERICAN GIRLS ....180 F
AMERICAN GIRLS II.........180 F
ANIMATED LUST ....85 F
ASIAN PALATE ....180 F
BABYS IN HEAT................135 F
BEAUTIES BODACIOUS ...165 F
BLONDE BOMBSHELLS...180 F
BODACIOUS BEAUTIES...270 F
BRABUSTERS.....................165 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY ....95 F
CYBER WHORES...............125 F
DAMSEL IN DISTRESS......125 F
DYNASTIC FLOWERS.........85 F
GIRLS OF VIVID................140 F
LA TRAVIATA......................85 F
LUSCIOUS LESBIANS.......145 F
ONLY 20 ....85 F
ORAL ECSTASY.................169 F
ORIENTAL NIGHT ....85 F
PUSSY MANIA ....165 F
RUBBER PHANTASIES......245 F
SAKURA ....85 F
SAKURA 2..............................85 F
SEA, SEX AND SURF.........195 F
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts ....149 F
VOLUPTUOUS VIXENS.......125 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL........................65 F
CROWBERRY.......................65 F
HENPECKING ....59 F
INSATIABLE WOMAN.........65 F
MEN'S CLUB........................65 F
OBSESSIONS.........................65 F
PEARL MOVIE ....65 F
PINK LADIES........................65 F
PRETTY BABY ....59 F
SWEET SUMMER..................65 F
TABOO ....65 F

JEUX INTERACTIFS

CLUB CYBERLESQUE ......285 F
DREAM MACHINE.............295 F
LE JEU DE L'OIE VF.........285 F
LOVE PYRAMID VF...........295 F
NIGHT WATCH (2 vol) .225 F/vol
PRIVATE PRISON VF.........285 F
SAM BOTTE VF...................295 F
SEX CASTEL........................295 F
SEX MOTEL VF...................225 F
SEYMORE BUTTS ....295 F
SPACE SIRENS ....245 F
SPACE SIRENS 2 ....295 F
STRIP POKER PRO VF......289 F
VIRTUAL VALERIE 2.........395 F
VIRTUAL VIXENS ....195 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Versailles B 394 822 852

OFFRE SPECIALE : JEU CDROM GRATUIT

Pour tout achat de CDROM d'un montant supérieur à 600 F ou 800 F, DELTAROM vous offre un jeu PC CDROM à choisir dans la liste correspondante. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Pour tout achat supérieur à 600F : Corridor 7 - Critical Path - Gunship 2000 - Iron Helix Super Arcade Games

Pour tout achat supérieur à 800F : Diggers - Novastorm - Patrician - Rebel Assault - Rise of the Robot - Secret Weapons of Lutwaffe.

GEN4

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD , 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être effectuée par courrier (coupon de revue ou papier libre) et être réglée par chèque.

La nouvelle formule touche également cette Rubrique dont, j'espère, vous apprécierez le nouveau style des illustrations. Si vous aimez Reiser, vous devriez aimer ! Tiens, puisqu'on en est aux dessins, sachez que Midam a disparu de nos pages et on ne sait pas encore s'il sera remplacé.

Orchid joue la carte des 486

Cher Gen4,
je vous écris pour vous faire part de quelques remarques et pour poser quelques questions. Je pense que vous devriez durcir encore plus votre système de notation et sanctionner les jeux trop courts ou dont la jouabilité est douteuse. Pourquoi ne pas écrire un paragraphe complet (d'une dizaine de lignes) sur les exigences techniques des jeux (cela peut aider lors de l'achat). Bien, passons aux questions : possédant un DX2/66, je m'intéresse de très près à la 3D Blaster. Les jeux qui nécessitent un Pentium (comme Need for Speed) fonctionneront-ils mieux avec la 3DB ? Les programmeurs vont-ils sortir des jeux spécialement pour la 3DB ? Grâce à la 3DB les 486 seront-ils plus puissants que les nouvelles consoles 32 bits de Sony et Sega ? Y aura-t-il beaucoup de jeux pour la 3DB (pour 486) ou bien la version Pentium sera-t-elle favorisée ? Voilà, c'est terminé, j'espère être publié car ces questions sans réponses m'empêchent de dormir.
Sylvain, St Gervais les Bains.

Cher Sylvain,
rien n'est plus important à mes yeux que votre sommeil. En effet, après avoir séquestré quatre mois durant un lecteur cobaye dans la salle de test des « consoleux », occupée jour et nuit par une horde de gamins pré-pubères aux couinements insupportables (« j'vais t'niquer la gueule ! », « dragon-punch dans ta face ! », « oah l'autre, la fatality d'la mort ! »), il s'est avéré que le manque de sommeil compromettait gravement la concentration et la capacité à lire Gen4. De cette expérience, nous avons conclu que pour préserver notre lectorat, il fallait commencer par favoriser son sommeil. Notre premier geste fut donc d'engager Fred. Le second est de répondre quasi-systématiquement aux lecteurs en détresse. Concernant notre système de notation, il a changé, comme tu pourra le constater. L'abandon des pourcentages au profit des étoiles, nous force à plus de précision et par conséquent à plus de sévérité, ce qui devrais te satisfaire. En revanche, le pavé technique de dix lignes est un peu superflu, la jaquette du jeu apportant en détail toutes les indications techniques nécessaires à son achat. Passons maintenant à la 3DB. Oui, les jeux nécessitant un Pentium fonctionneront aussi bien sur DX2/66 avec 3DB à partir du moment où les jeux ont été développés pour la 3DB. De nombreux produits seront en conséquence spécialement redéveloppés (liste News ECTS p34 N°81) et la carte devrait être livrée d'origine avec neuf jeux. Seront-ils comparables aux titres PlayStation/Saturn ? Dans une certaine mesure, oui. La 3DB est une passerelle permettant au 486 d'accéder aux jeux Pentium ; comme ces derniers sont d'une qualité technique de plus en plus irréprochable (Screamer, Need for Speed, etc), les titres 3DB n'auront pas grand chose à envier aux hits actuels des consoles 32 bits (il se pourrait même qu'ils leur soient supérieurs). Alors patience, d'ici sa sortie début 96 nous aurons l'occasion de faire le point et de préciser les qualités et défauts de cette carte. Bonnes nuits.

Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 70 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

Le poète du JDR

Bonjour à tous et particulièrement au Teignard (T majuscule s'il vous plaît) !
C'est d'une main vacillante et d'une autre joviale que je me jette sur mon clavier tel l'hippopotame de Fantasia sur le croco aux yeux exorbités afin de rédiger sans tarder une lettre de remerciements pour ta réponse à mon humble bafouille : « recherche TSR désespérément ». Ô toi, Teigneux, qui m'honora d'une missive répondant à ces angoisses qui minaient mon âme (pfffft, qu'est-ce qu'il faut pas lire, j'vous jure), c'est prosterné et empli de vénération, que je t'adresse ces remerciements, autant pour l'info figurant dans le pli que tu m'adressas, que pour la riche prose dont tu me gratifias, et pour résumer ma pensée d'une façon aussi brève que mon inspiration m'en offre la possibilité, je ne dirai qu'un mot (si c'est possible...) : sympa ! je vais donc dès lors gambader joyeusement jusqu'à la boutique Descartes dont tu me donnas l'adresse, et c'est d'une voix émue, l'œil humide d'émotion, mais le chéquier aux aguets, que je me procurerai ce recueil qui restera l'image même du magnificent Tougnard. Atchao donc, comme tu dis si bien, et que la force soit avec vous tous ! Aaaaal-lez Gen Quaaaaaaaatre ! (Ça y est, je suis débile).

Cher Éric,
c'est un honteux détournement ! De la prise d'otage de courrier, du piratage ! Ta lettre ne m'est jamais parvenue ! L'infâme Éric, sans doute poussé par un élan de solidarité entre homonymes (existe-t-il une société secrète d'Éric



(s) spécialisée dans l'interception de courrier ?), s'en empara la nuit tombée après avoir vidé mes tiroirs et disséminé des poils de bouledogue pour faire accuser le malheureux compagnon de notre maquettiste de génie ! Le scrupule volatile, il se ceignit d'une auréole d'innocence qui me fit croire à la culpabilité du malheureux cas nain. J'ai maintenant la mort de Bosley sur la conscience, piqué pour un crime dont il est innocent ! J'apprend à l'instant que cet ignoble individu s'est même permis d'usurper mon identité en signant d'un « Atchao » révélateur, une façon comme une autre de signer son forfait. Mais pour sa défense, il est vrai que trois pages ne suffisent souvent pas à passer le « gratin » des lettres du mois, alors Messieurs les Ignorés, excusez-nous... On essaye bien de se rattraper en vous écrivant directement, mais une telle démarche est souvent rendue impossible par le cruel manque de temps qui est notre fardeau mensuel (allez-y, vous pouvez éclater en sanglots).

Doomaniaque en manque

Salut à toi, Teignard,
tout d'abord dis bravo de ma part pour le CD à tous ceux qui sont concernés. Pour une fois tout a été parfait, tout a marché impeccablement (en tout cas ce que j'ai essayé) et j'ai trouvé le système formidable (mais pas encore parfait). Pour répondre à Gudule (N°80), elle est très bien la rubrique manga. J'adore les mangas. D'ailleurs, une petite remarque : on en est au numéro 17 de Dragon Ball (sur 42 : on avance pas vite) et non pas le 16, et le numéro 4 de Gunnm est sorti. Bien sûr je n'écris pas pour faire du blablabla : j'ai un petit problème minime : je venais de jouer à la superbe démo de Worms, que vous avez eu la géniallissime idée d'inclure dans le CD, et d'y tuer tous mes profs (que c'est calmant de rebaptiser ces vermisseaux aux noms de mes profs avant de les atomiser), lorsque j'ai voulu jouer à Star Wars Doom. Je l'ai bien aimé et même préféré à tous les aliens-doom et autres patches graphiques car je suis un fan de Star Wars, mais je regrettais le peu de nouveaux monstres, l'absence de Dark Vador et d'armes spécifiques quand, en sortant du jeu, je découvris un petit «.TXT » dans lequel je lu que cette version était très vieille et qu'il en existait une plus récente avec tous les monstres modifiés et toutes les armes transformées. Hélas, il n'était fourni aucune adresse : bon d'accord, ils sont bien sympas, mais ou est-ce que l'on peut se le procurer ? Je te pose la question à toi qui sait tout : où peut-on se procurer swdoom de Salporin, Veeballs et quelques autres avec ses 27 niveaux, ses 9 nouveaux monstres... dont Dark Vador en Cyberdemon ? (...) J'espère que tu as eu le courage de lire jusque là et si c'est le cas, que tu auras la bonté de répondre. PS : pas chiche que vous publiez cette lettre (ça a marché avec Cyril - N°81 - alors pourquoi pas avec moi ?).
Un emmerdeur Anonyme s'appelant le P'tit Flo, L'Houmeau
Cher P'tit flo,
saches que nous écrivons les News au rythme où elles nous arrivent. En conséquence il arrive que certaines soient un peu périmées, comme la sortie de telle ou telle BD par exemple. Alors si en plus tu achètes Gen4 avec deux semaines de retard sur sa sortie, il arrive inévitablement que certaines perdent leur statut de News. Concernant les niveaux de Doom, saches que l'un de nos concurrents a publié (il y a longtemps) un hors série Doom avec un CD bourré de niveaux. Virgin a également sorti The Ultimate Doom soit Doom avec un épisode de plus (quatre en tout) et Gametek s'est fendu de D-Zone puis de D-1000, deux CD avec une tonne de niveaux (souvent identiques entre les deux versions !). On ne devrait nous aussi pas tarder à remplir notre CD d'utilitaires sharewares consacrés à l'édition de niveaux et lancer un concours avec des lots à la clé. Patience...

Le Zoo de Gen4

Yo Teignard,
tout d'abord, ton mag est supercoolmégagéanhetcetera (j'ai remarqué que pour être publié, faut être un peu lèche cul). Mais... J'aimerais qu'on arrête de parler tout l'temps de Wrdglkncvx 95. C'est vrai, j'en ai marre de tout le temps entendre : Trucmachin 95 ?». Je veux aussi protester contre la lettre de cet animal n°81. Étant le plus heureux des possesseurs de Mac, je cite : « Et les démos Mac ! (...) qui va s'en servir ? Il n'y a pas beaucoup de joueurs Mac. » Et bien, grosse bébête, désolé de te contredire, SI !!! De toute manière, les pécés, c'est de la m... (avec ça, je suis sûr de trouver un allié en Ronan.) Alors, l'animal, soigne-toi bien ! Je ressors mes vieux Gen4, et je vois dans le 68 un certain Louis Houng, qui a fait le test d'International Tennis Open... Ça s'rait le frère de Michel que ça m'étonnerais pas. Encore à cause de l'animal. Je pense que vos previews sont superbes, et que c'est le principal atout du mag avec les reportages (surtout celui d'Olivier sur le piratage, merci Olivier). Pourquoi mettre les tests express des jeux qui n'ont même pas 40 %. On est pas si bête, on va pas les acheter ! À part ça, super l'idée de mettre des pages BD et jeux de rôles, moi qui adore ça.
Si ma lettre n'est pas publiée, je mange mes CD de démos et je barbouille mes Gen4 de superglue. Longue vie à Gen4, aux lapins (de Didier), à Ronan, à Star Wars et au Mac !
Animal 2, mais aussi un peu Nicolas Bloch, Suisse, sur les bords.
Cher Animal 2,
heureusement, vous êtes là pour me tenir au courant, j'ai ainsi appris que « Yo » était un titre honorifique. Pour en revenir à ta lettre, il est vrai que l'on a tendance à publier les fayots (la preuve), mais c'est tellement agréable ! Désolé pour Wrdglkncvx 95, mais tu risques d'en entendre parler souvent, la majorité des jeux PC à venir ne fonctionnant que sous cette interface. « Les pécés, c'est de la m... », alors on critique les œillères d'Animal 1 pour finalement le rejoindre sur le terrain de la partialité bête et méchante ! Oui ! Louis Houng est le frère de Michel Houng ! Dis donc toi, tu serais pas un peu devin sur les bords... Olivier te fais parvenir ses remerciements émus pour les compliments adressés à son reportage. Pour les brefs, si l'on ne teste pas un jeu, comment pourras-tu savoir s'il vaut ou non la peine d'être acheté ? ! Voilà, j'espère que tu feras bon usage (t'es abonné ?) des économies que nous t'avons permis de réaliser sur la superglue !

Les bleus de la micro

Hum... Salut le Teignard !
Je souhaiterai savoir quelles performances offre une carte mère Pentium sans CPU. Pourquoi les vendeurs proposent-ils ces deux éléments séparément ? Est-il indispensable d'acheter aussi un CPU ? J'aimerai aussi savoir si les CD-Rom 6X et 8X vont envahir nos ordinateurs prochainement où s'il vaut mieux attendre (?). Toujours dans les questions mais soft cette fois, comment passer en mode 256 couleurs sous Windows ? J'espère les doigts croisés que vous me répondrez dans le prochain Gen4.
Antoine Lafargue, Paris.
Cher Antoine,
J'espère que tu ne m'en voudras pas si je t'apprend que ta lettre a contribué à détendre l'atmosphère en plein bouclage ! Une carte mère sans CPU, c'est un peu comme un cadre sans tableau ou une machine à laver sans tambour, ça ne sert strictement à rien. Alors oui, il est INDISPENSABLE d'acheter un CPU. Mais il est vrai que les publicités des annonceurs omettent souvent de préciser le prix de la carte mère ET du CPU pour se contenter de celui de la carte. La raison est des plus simples : une carte coûte environ 500 F environ tandis que le prix du CPU peut monter jusqu'à 5000 F ! Quant aux lecteurs CD-Rom 6X ou 8X, il convient d'attendre un peu. Un quadruple vitesse suffit amplement pour le moment. Pour ce qui est du mode 256 couleurs de Windows, il faut que tu installes les drivers de carte graphique sous Windows 3.1 et que tu choisisses le bon en configurant ton système en allant dans Groupe Principal/Windows Installation/Options/Changer les paramètres système/Écran. Sous Windows 95, tu vas dans Panneau de Configuration/Propriétés Système.

Projet Chimère

Subject : Projet INTERNET sur la fac de BREST (Claude RANAIVO) -> CHIMERE

Cette correspondance est la preuve de l'inventivité de certains étudiants qui, si on leurs en donnait les moyens, seraient à même de

TÉLÉGRAMMES

À Philippe H.
Désolé, mais il n'existe pas d'ouvrages consacrés au réglage des voitures dans IndyCar Racing ou Nascar, ni même de solutions.

À Sophie G.
Voici quelques adresses :
INFOGRAMES :
82-84 rue du 1er Mars,
69628 Villeurbanne Cedex
COKTEL VISION :
Z.I. de Vélizy, parc tertiaire de Meudon, immeuble La Galilée, 5-7 rue Jeanne Braconnier, 92360 Meudon La Forêt
UBI SOFT :
28 rue Armand Carrel,
93100 Montreuil
SILMARILS :
22 rue de la maison rouge,
77 Lognes
VIRGIN :
233 rue de la Croix-Nivert,
75015 Paris

MORCEAUX CHOISIS

Merci à « Crashnikov », auteur de la lettre dont ils sont tous tirés.

☛ Salut à toute l'équipe de Génération je ne sais plus combien...
Le Teignard - Allez un petit effort, c'est quoi le chiffre après trois ? 78 ?... Essaye encore.

☛ Est-ce que les éditeurs sont fous, tout le monde ne roule pas sur l'argent, tenez moi par exemple, je dors sur la paille et je me nourris de lait de vache.
T'as qu'à créer une marque de chocolat.

☛ Je vous écris pour la énième fois mais vous n'avez pas l'air d'apprécier ma gueule, pourtant je ne vous ai pas envoyé de photo.
Est-ce bien nécessaire ?

☛ Combien de temps pensez-vous qe je puisse tenir avec une telle machine ?
Toi, je ne sais pas ; elle, pas plus de deux heures.

faire évoluer dans le bon sens le cursus universitaire. En tant que journalistes (si, si) nous connaissons l'importance d'Internet et de l'E-Mail, qui nous permet entre autres de recevoir des messages aussi intéressants et de vous les faire partager.

Le Teignard

PART1
Bonjour,
je m'appelle Claude et je fais parti d'une association d'étudiants en Informatique (CHIMERE) à l'Université de Bretagne Occidentale (U.B.O). En fait, je suis en maîtrise d'informatique. Ce mail entre dans le cadre d'un vaste projet qu'une poignée d'étudiants de l'Asso voudrait mettre sur pied. Je t'explique... À la base l'idée était d'essayer d'avoir un accès Internet pour les étudiants en licence et maîtrise d'informatique du département Info de Brest. Mais les responsables des ressources informatiques de notre fac se refusent ou hésitent très fortement à nous le donner. Les raisons invoquées sont vagues. Peut-être la sécurité du réseau mis en place dans la fac. Ils ont peut-être un peu peur qu'on fasse tout et n'importe quoi avec cet outil qu'est Internet. Pour essayer d'avoir cet accès nous avons proposé de mettre en place un serveur pour l'U.B.O. On nous répond que des projets sont en cours mais stoppés : manque de moyens, manque d'on ne sait quoi... En tout cas, nous nous sommes réunis et avons un super mega top projet à proposer a la l'U.B.O, et on espère bien réussir a trouver les fonds nécessaires.

DONC LE PROJET :
• disposer des bornes Internet dans toute la Fac de Brest, à peu près une par UFR : Sciences, Droit, Lettres, AES, Médecine, IUP, IUT, IUFM, Dpt Info, etc ;
• les bornes seraient des PC DX2/DX4/P75 avec 8 Mo de Ram sans lecteur de disquettes. Pas de risque d'introduire des virus ;
• le serveur serait un Pentium 133, une station SUN Sparc 10 ou une Silicon Graphic Web Force ;
• il serait offert aux étudiants la possibilité de rapatrier des doc en notant l'URL et en venant en faire la demande à l'administrateur du serveur. Un tirage sur papier serait évidement possible ;
• le financement des consommables se ferait par les étudiants eux-mêmes. 2 F le disque et le papier à prix coûtant ;
• la gestion du serveur serait confiée à des étudiants ;
• on envisage de faire financer les ordinateurs par les entreprises d'Informatique de la région. Bonne pub pour elles. Une entreprise offrirait une config complète ou alors un des éléments : un moniteur, clavier, souris, haut-parleur, tour + carte mère et processeur, carte vidéo et son, etc ;
• les bornes elles-mêmes pourraient être financées par les entreprises. Ce serait des sortes de grosses armoires dans laquelle on mettrait un ordinateur ;
• une banque, (Crédit Mutuel de Bretagne), est déjà prête a nous soutenir financièrement ;
• pour ce qui est du contenu du serveur, des nombreux apports d'Internet il suffit de lire la presse, d'assister aux manifestations qui se multiplient pour s'en rendre compte ;
• IUP (institut universitaire professionnalisé) Génie Mécanique insiste sur les possibilités de calcul à distance, de simulation et direction de robots a distance, vidéoconférence, réalité virtuelle...

Voila rapidement ce que nous aimerions faire. En plus, cela pourrait entrer dans le cadre de nos projets d'étudiants. Les profs de notre département sont prêts à nous encadrer. Mais il nous faut une décision de la présidence de la fac et des ressources informatiques pour avoir le feu vert. Ensuite viendront peut-être les capitaux : nous comptons sur l'U.B.O, le ville de Brest, le conseil Régional... Mais voila, on nous freine encore en nous disant (...) qu'on pourrait donner accès à quelques ordinateurs existants dans les différents labo. Le problème c'est que dans ce cas là, seuls les étudiants ayant accès à un ordinateur dans le cadre de leurs études auraient un accès. Hors ce qu'a demandé Monsieur François Fillon, Ministre des Technologies et de l'Information et de la Poste, c'est INTERNET POUR TOUS LES FRANÇAIS ! Donc un des arguments en plus des autres auxquels j'ai pensé, serait de proposer l'E-mail aux étudiants ou du moins à ceux qui le désirent. De ce fait, nous étudiants du département info et de l'asso, pourrions diriger et administrer le serveur, et s'occuper de la création de comptes pour les étudiants qui voudraient avoir une adresse électronique. (...) En facturant la création du compte, une somme modique et plutôt symbolique (pas question d'arnaquer un étudiant ou de se faire de l'argent sur son dos), on pourrait augmenter le taux d'autofinancement et libérer de nombreux tracas à l'administrateur des ressources informatiques. Ouf ! (...) Merci d'avoir lu tout ceci avec attention et à bientôt dans le Cyberspace...
Claude. (CHIMERE)

PART2
Salut dlatil,
Je viens de recevoir ta réponse. Eh ben ça traîne pas chez Gen4 (...). Merci pour tes conseils. Ton idée de faire passer une petite news est géniale, j'en attendais pas tant. Mais c'est une mega idée et je crois vraiment que ça pourra faire bouger les choses. Hé ! Tu crois que je peux en parler à Ted Turner, le boss de CNN ? ! Ce projet peut s'exporter dans d'autres fac, si certains veulent des renseignements ou nous aider, ça serait top.

PART3
Salut Didier,
On vient de décrocher un RDV avec le vice-président de notre fac et le responsable des ressources informatiques pour le 7 nov. Alors je crois qu'il serait bon d'attendre le résultat de cette réunion avant de publier quoique ce soit. Quand tu fais le bouclage pour les prochains numéros ? Après le 7 novembre j'espère... Je suis encore une fois très touché par ton offre et espère que je pourrais te donner plus de détails pour l'article sur les moyens mis en œuvre, le contenu et tout et tout. (...) On a le projet de présenter ça à la Fédération nationale des étudiants, et c'est en bonne voie. (...)

Étant donné que la date est passée à l'heure où nous publions cet article, je pense que tu ne nous en voudras pas trop. Donne nous de tes nouvelles. Si l'un d'entre vous peut donner un coup de main à Chimère ou qu'il connaît une société susceptible de financer le projet écrivez-lui.

Son adresse E-mail : cranaivo@kelenn-gw.univ-brest.fr

Quartier général à US Idaho.
Alerte ! Sous-marin lybien détecté.
Ordre de le neutraliser.
US Idaho : le sort du monde libre est entre vos mains...

EST-CE ENCO

TSUNAMI™

SILENT STEEL

Film interactif d'aventure
sur PC CD ROM

RE UN JEU ?

30 scénarios possibles

Paré à plonger dans le film interactif le plus explosif jamais réalisé. Budget de 1 million de dollars. Durée du tournage : 6 mois. Votre mission : tenter de sauver le Monde du pire des cataclysmes.


Interactivité totale


Réflexion et stratégie au plus haut niveau


Chaque décision pèse des mégatones





LES GROS TITRES

À peine le numéro 82 bouclé, s'est abattu sur nos frêles épaules la plus catastrophique des news : Dungeon Keeper est retardé jusqu'au 16 février (dans le meilleur des cas). Pour justifier ce retard, Bullfrog a invoqué l'ajout de nombreuses améliorations. Parmi celles-ci, la salle d'entraînement permettra au maître du donjon d'améliorer les caractéristiques de ses troupes. En outre, un des développeurs semble avoir découvert de nouveaux algorithmes 3D qui permettrait au jeu de tourner parfaitement (en VGA tout de même) sur un 486 DX 33Mhz. Trois nouveaux modes multijoueurs sont annoncés : 32 joueurs dans une arène pour s'entraîner, 4 donjons en compétition dans la même région et un maître de donjon contre 31 joueurs. Si Bullfrog tient toutes ses promesses, on peut même attendre deux ou trois semaines de plus. Deux minutes plus tard, on apprenait les retards respectifs de Z, de The 11Th Hour, de F1 Grand Prix 2…
Pour vous éviter au maximum la déprime qui suit ce genre d'annonce, voici donc une petite liste des jeux les plus attendus du moment, avec leur date de sortie remise à jour mensuellement.

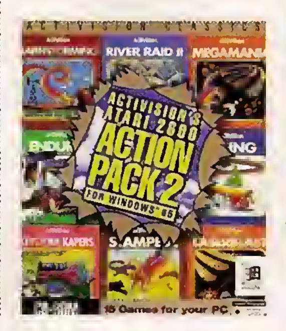
DUKE NUKEM' 3D (janvier 96).
DUNGEON KEEPER (16 février 96).
F1 GRAND PRIX 2 (fin décembre 95).
GABRIEL KNIGHT 2 (janvier 96).
HEART OF DARKNESS (janvier 96).
LANDS OF LORE 2 (avril 96).
LBA 2 (avril 96).
QUAKE (juin 96).
RISE OF THE ROBOTS 2 (mars 96).
ULTIMA 9 (décembre 96).
Z (janvier 96).



Dans un genre assez différent, Microsoft ne cesse de multiplier les opérations promotionnelles. Tant et si bien qu'au bout du compte, ce sera peut-être l'utilisateur qui en profitera réellement. Ouvrage d'initiation chez MicrosoftPresse, mise à jour quasi-gratuites de produits comme Microsoft Money ou encore support technique 7 jours sur 7, du 20 novembre au 21 janvier, service qui traite déjà à l'heure actuelle plus de 3000 appels par jour.

■ *Micro Machines 2 Special Edition est une nouvelle version du célèbre jeu de course de voitures de Codemasters. De nouveau circuits, quelques scènes cinématiques et un prix assez bas (moins de 250 F) devraient convaincre les joueurs*

■ *Action Pack 2, d'Activision est le deuxième volet pour les nostalgiques des années 80. Ce sont encore dix jeux qui ont été remis sur PC, mais au bout de quelques minutes de jeux à peine, on se dit que nos goûts ont bien évolué.*

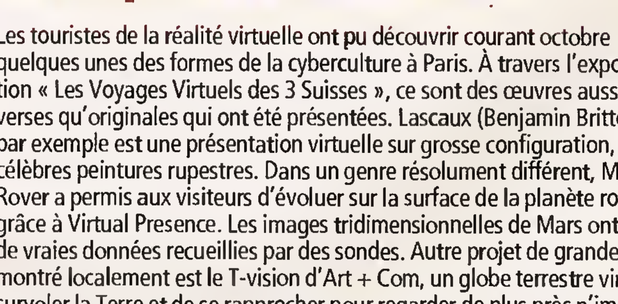


Packaging transparent



SSI frappe un grand coup avec une compilation exceptionnelle, au look très original. Sur quatre CD, les joueurs retrouveront six titres : Al Qadim, Ravenloft 1 & 2, Menzoberranzan, Darksun 1 & 2, pour des dizaines d'heures de jeux dans les mondes fantastiques inspirés par Donjons & Dragons.

Voyages en cinq dimensions



Les touristes de la réalité virtuelle ont pu découvrir courant octobre quelques unes des formes de la cyberculture à Paris. À travers l'exposition « Les Voyages Virtuels des 3 Suisses », ce sont des œuvres aussi diverses qu'originales qui ont été présentées. Lascaux (Benjamin Britton) par exemple est une présentation virtuelle sur grosse configuration, des célèbres peintures rupestres. Dans un genre résolument différent, Mars Rover a permis aux visiteurs d'évoluer sur la surface de la planète rouge grâce à Virtual Presence. Les images tridimensionnelles de Mars ont été calculées à partir de vraies données recueillies par des sondes. Autre projet de grande envergure, qui était montré localement est le T-vision d'Art + Com, un globe terrestre virtuel permettant de survoler la Terre et de se rapprocher pour regarder de plus près n'importe quelle région du monde. De nombreux autres projets étaient dévoilés avec une approche résolument artistique, touristique et culturelle.

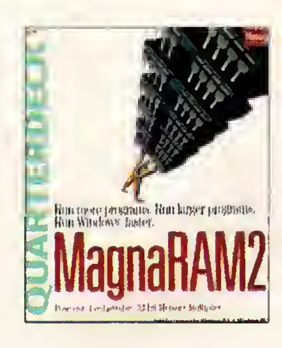


Brèves jeux

5-Star Series est le tout nouveau label pour les wargames SSI développés spécialement pour Windows 95 (comme Allied General) ❂ Visual Media System vient de mettre à flot Laser Match Racing, une simulation de régate de Lasers et Sail 95, reprenant la coupe de l'America 95 ❂ Après l'excellent Primal Rage sur CD-Rom PC, Time Warner continue sa campagne avec un album CD audio (2 CD) présentant Blizzard sur la jaquette et regroupant les morceaux des plus grands chanteurs de rock, techno ou grungie



Quarterdeck **reprend l'offensive**



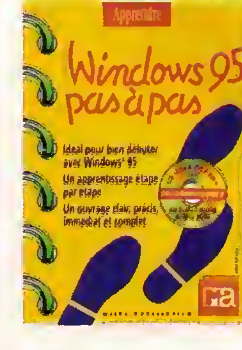
Quarterdeck s'est déjà illustré moult fois sur nos PC en proposant des utilitaires qui nous aidaient à trouver la vie un rien plus douce, voire conviviale, dans les environnements parfois hautement hostiles et obtus de MS-DOS et de Windows. Depuis la sortie de Windows « les bugs, connaît pas » 95, et des légers problèmes qu'il occasionne parfois, Quarterdeck a vite compris que ce nouveau système d'exploitation pourrait devenir une véritable mine d'or pour qui aiderait l'utilisateur à s'y retrouver et l'optimiser de façon conviviale. Ainsi, ils proposent maintenant une version Win 95 de « WinProbe 4 », un bon utilitaire qui vous permet d'optimiser les ressources de votre système sous Win 95, tout ça pour 450 F. Dans les faits, il est destiné aux fans de la bidouille et à ceux qui veulent vraiment savoir ce qui n'intéresse généralement personne dans les entrailles d'un PC ! Plus intéressant, Magnaram 2 est un Ram Doubler qui permet de rassasier un peu un Win 95 très friand de barrettes de mémoire pas vraiment données sur le marché actuel. Selon les programmes en mémoire, on obtient un taux de compression de la Ram variant de 1 à 5, un taux de 1,5 constituant une moyenne raisonnable. Cela signifie, pour ceux à qui les calculettes donnent des boutons, que l'on peut disposer de 12 Mo de Ram virtuelle à partir de 8 Mo physiques, ce qui n'est déjà pas si mal pour encore 450 F ! En passant, notez que les deux produits fonctionnent aussi sous Windows 3.1. ●

Rencontres

■ *Le Festival 1996 de la Bande Dessinée d'Angoulême se déroulera du 25 au 28 janvier prochain, réunissant 400 auteurs dont Philippe Vuillemin comme président* ■ *Oracle Expo 95, les 13 et 14 décembre prochain, au Cnit, est un salon très professionnel sur les Solutions et les nouvelles technologies (SSII...)* ■ *« Naviguez dans le virtuel », du 28 novembre au 1er décembre dans l'Espace Paul Ricard (Galerie Royale 2, 9 rue Royale, 75008 Paris), pour découvrir des images 3D ou Internet avec des conférences, des ateliers, etc.* ●



Windows 95 pratique

Dans la jungle des livres destinés à Windows 95, Dunod y va de ses ouvrages avec Aide Pour Windows 95 (env. 65 F) et Windows 95 (env. 135 F), offrant tous les deux une approche intelligente et conviviale au problème.
En quelques lignes et grâce à des explications précises et illustrées, l'utilisateur découvrira les principales notions de Windows 95. Ajoutons à cela un nouvel ouvrage, d'initiation et d'aide chez Micro Application, dans la collection Pas à Pas, offert avec un CD pour moins de 100 F. ●

QUARTERDECK **AIME LES JOUEURS**



Pour moins de 500 F, Quarterdeck propose trois produits visant à rendre la vie des joueurs plus facile sous DOS. Une version « light » de l'incontournable QEMM v.7.5, un gestionnaire de mémoire qui relègue EMM386 au rang de vermisseau pitoyable. Il case un nombre impressionnant de programmes résidents en mémoire haute, et se débrouille tout seul comme un grand pour vous libérer 634 ko de mémoire conventionnelle dans la plupart des cas ! Vous trouverez aussi Cach86, un cache-mémoire infiniment plus efficace que ce misérable Smartdrive. Finalement, « Axis the Gamecheater », est un utilitaire qui permet de tricher allégrement, par l'intermédiaire de hotkeys, dans la plupart de vos jeux préférés : les Doom (bon ça, franchement, tout le monde connaît déjà les cheat codes...), Lands of Lore, Street Fighter 2, Warcraft, Castles II et j'en passe. Malheureusement, à part quelques exceptions, la plupart des jeux supportés sont franchement dépassés (comme Wing Commander...), où alors Axis ne s'applique qu'à d'anciennes versions mises à jour depuis longtemps. Nous vous tiendrons au courant, Quarterdeck nous ayant promis de mettre régulièrement à disposition de nouveaux cheats sur son site Internet. ●

Brèves

culture

Le 7ème art fête aussi son centenaire sur nos moniteurs avec deux produits CD-Rom de qualité : Le Cinéma Français et Francophone de 1929 à nos jours (Havas/Canal +/France 3) et Le Cinéma des Lumières (Capa Production) ❋ Mega Best of Video Games est une compilation audio CD qui regroupe les meilleures musiques de jeux qui sortira fin novembre. À l'origine de cette initiative, on trouve Vil Coyote, un nouveau label qui développera bien d'autres opérations du même genre ❋ Philips, Peugeot et Matra Hachette Multimédia se sont associés pour une opération originale : « La Peugeot 406 en Val de Loire ». 100 000 CD-Rom offert gratuitement chez les concessionnaires Peugeot, contenant une présentation de la nouvelle 406 à travers un voyage culturel dans le val de Loire. Informations interactives sur certains sites touristiques (Chambord, Azay-le-Rideau...) accompagnées de 20 minutes de musiques, plus un petit jeu pour tester les connaissances de l'utilisateur ❋ le Guide iTi France 1996 n'est pas un CD-Rom destiné aux fans de Spielberg, mais plutôt aux conducteurs perdus. Il s'agit d'un CD-Rom permettant de trouver le meilleur itinéraire d'un point à un autre en France (env. 300 F), grâce à des cartes, des conseils... ❋ Après avoir obtenu le titre de Champion de France avec 2605 Elo, Virtual Chess (Titus) a terminé 3ème du championnat du monde de jeu d'échecs sur micro ●



Brèves
milieu

❁ « Dos pour les Nuls » est en 7ème position du Top des meilleures ventes de bouquins aux États-Unis, tous genres confondus ❁ Interactive Magic (Bill Stealey) a signé un accord avec Numerical Design Ltd pour développer une nouvelle technologie de 3D pour ses futurs jeux d'action/simulation ❁ Creative Labs annonce une baisse de prix de 44 % sur sa gamme de carte Videoblaster ❁ Dans 143 magasins Conforama, vous pourrez découvrir la réalité virtuelle via les casques VFX1 mis à disposition pour des démonstrations ❁ Sega France et CSK ont sélectionné les quatre lauréats français (entre 12 et 17 ans, dont une fille) pour participer au GII Junior Summit 95 de Tokyo. Organisé par le G7, cette conférence permettra à quarante enfants du monde entier de se faire entendre sur « Les Stratégies de Sauvegarde de la Terre » ❁ Dico est un CD-Rom regroupant huit dictionnaires pour toute la famille (orthographe, anglais, rimes, mots croisés...) et surtout pour moins de 500 F sous Windows ❁ Junkyard signifie « décharge » chez nos amis anglais. Lorsque l'on sait qu'il s'agit d'un label sous lequel sort le produit The Machines, et que l'on voit la qualité du produit en question, on comprend un peu mieux ce choix pour le moins étrange. En tout cas, un morceau de bravoure de la part de Merit Studios.

MEA CULPA



Dans le précédent numéro de Génération 4, il semblerait que nous ayons commis une sérieuse bévue lors du test de Star Crusaders sur Amiga (Gametek). Est-ce l'abus d'alcool ou le passage d'une créature de rêve dans nos locaux, toujours est-il que nous avons confondu « previewable version » avec « reviewable version ». Un simple « P » pour un résultat qui prend l'allure d'un véritable Ragnarok. Le test s'en est trouvé complètement faussé, la version utilisée étant loin d'être finie, ce qui expliquerait la lenteur et le manque évident de finition. Possesseurs d'Amiga, guettez donc le mois prochain une petite news pour remettre les pendules à l'heure. Même si on arrête de parler de l'Amiga dès ce numéro, on jettera un coup d'œil curieux sur cette version.
Puisqu'on en est aux excuses, enchaînons sur Hexen, sur lequel le prix avait subi une baisse inexpliquée. Le prix public conseillé est bien d'environ 360 F. D'autre part, c'est GT Interactive l'éditeur, VIE n'en étant que le distributeur !

Trop conservateur

Selon un sondage Sofres (avril 95) et les enquêtes TMO, 15 % des foyers français disposeraient d'un ordinateur (et environ 500 000 lecteurs de CD-Rom). Nous sommes bien en retard par rapport à l'Allemagne et à l'Angleterre ! Fort de cette constatation et du frein évident causé par les prix, Microsoft vient d'annoncer une baisse sur ses produits Home (une quarantaine à moins de 300 F) !

TENNIS À OK COREL

Corel Corp, leader des logiciels graphiques (Corel Draw) devient pour plusieurs années et surtout plusieurs millions de dollars, le sponsor officiel du tennis professionnel féminin (WTA Tour). À croire que Corel ne sait vraiment plus quoi faire de son argent, à une époque où une utilisation plus humanitaire aurait pu sembler un peu plus intelligente !



Sierra fait sa rosière



Ben oui, la société Sierra ne sait plus quoi inventer pour faire accepter le retard de Gabriel Knight 2. Alors elle joue l'effarouchée, minaude, fait des manières... elle va même jusqu'à nous faire le coup de l'expédient hâtif, le p'tit truc qui soulage nos attentes mais frustre un peu quand même. Comment ? Et bien, en nous proposant à la place Shivers, un jeu qui se voudrait l'égal de Myst (Broderbund) mais qui, dans son univers et son principe de jeu (des tas de « casse-tête » sans principe unificateur), semble beaucoup plus proche de The Seventh Guest (Virgin).
En plus, pas persuadée que cela suffira à étancher notre curiosité grandissante, Sierra nous déballe dans la foulée Torin's Passage (photo), un jeu d'aventure dans l'esprit du dernier King Quest, très beau, passablement disneyien... et enfantin.
Le problème, Sierra, c'est que tous tes efforts sont vains : nous voulons voir GK2 ! Que les choses soient claires, la prochaine fois qu'on te voit, soit tu nous le montre, soit tu ramasses tes promesses et tu les sers ailleurs. Non, mais !



La chasse aux sorciers

Le piratage est un fléau mondial, surtout à l'heure où les éditeurs commencent à proposer des produits à des prix presque raisonnables (environ 300 F pour des jeux, entre 300 et 700 pour de gros produits professionnels...). La BAS (Business Software Alliance) est une organisation mondiale dédiée à la lutte contre le piratage informatique. La filiale française a du pain sur la planche, notre pays figurant malheureusement dans le peloton de tête des nations les plus touchées par ce phénomène. Une grande offensive a été lancée, avec l'annonce fracassante de quatre premières condamnations envers des revendeurs qui se sont livrés à cet acte. Top Computer (Meaux), Netcom 3000 (Strasbourg), AMIE (Paris) et Next Computer France (Vitrolles à côté de Marseille). Le but de la BSA est avant tout de prévenir les chefs d'entreprise des risques encourus, mais ne vous faites pas trop d'illusions, vous aussi, simples particuliers, risquez gros.



IL Y A TROP DE HÉROS SUR TERRE...

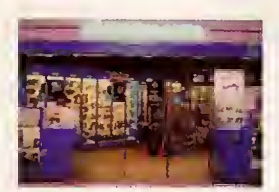


Brèves
Internet

La Ville Rose entre dans le Cyber : après les cybercafés parisiens, c'est Toulouse qui tombe sous le coup des netsurfers depuis le 27 octobre avec La Brasserie des Zéphirs (3, allée Paul Sabatier, 31000 Toulouse. Tél : 16-61-62-80-58) Avec plus de 100 000 sites à l'heure actuelle, le nombre de sites sur le World Wide Web double tous les trois mois VRML est le nouveau langage pour construire des sites sur Internet. Au lieu de simples lieux gérés par liens en hypertexte, l'utilisateur évoluera dans de véritables mondes en 3D Besançon est la 1ère ville française a réaliser un réseau urbain de communication haut débit.

Brèves

Thomson Multimédia et Infinity Multimédia ont signé un accord pour développer une technologie pour projeter des images 3D sur écran Un nouveau Micromania vient de s'ouvrir au centre commercial Parinor. Découvrez toutes les nou-

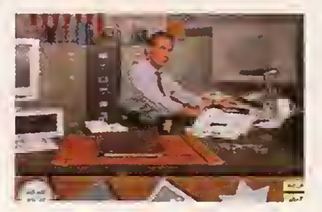


veautés PC, PlayStation et Saturn Le P6, successeur du Pentium s'appelle depuis plusieurs semaines déjà le Pentium Pro Megapack 3 est une compilation de 12 CD-Rom pour PC avec Novastorm, Reunion, TFX, Megarace, Cyclones... pour moins de 400 F.

J'Hachette



C'est officiel, Matra Hachette Multimédia et Grolier Multimédia se sont rapprochés pour sortir leurs prochains produits sous le label Grolier Interactive Europe. Parmi les premières sorties, nous aurons droit (au niveau des jeux) à Terror Trax, un film interactif qui n'est pas sans rappeler l'ambiance de la série TV « Aux Frontières du Réel » (X-Files). Vous y dirigez en effet un enquêteur de Trax, une organisation gouvernementale secrète dédiée à la traque de tout phénomène ou créature paranormale. Il s'agit en fait d'un film interactif, dans lequel le joueur devra de temps en temps orienter le film vers une direction ou une autre. San Francisco Police Department est une série d'enquêtes policières se déroulant selon une interface classique et beaucoup de vidéo. Tout comme le titre précédent, ces produits sortiront tout d'abord en version américaine, ce qui limite déjà fortement leur public.



Matos pour Noël

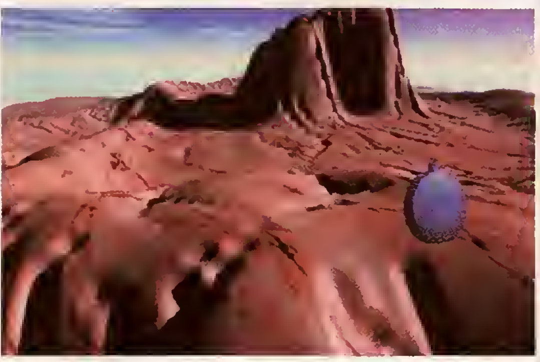
Creative Labs ne s'arrête plus ! Parmi les nouvelles cartes son, vous avez pour un peu plus de 1 000 F la SoundBlaster 32PnP, spécialement développée pour Windows 95. Elle est donc Plug & Play, ce qui signifie au quotidien qu'une fois connectée, elle sera automatiquement reconnue et configurée par votre Windows 95. Vous avez aussi le modèle supérieur, l'AWE32 pour un peu plus de 1 500 F. Pour accompagner le tout, le Blaster CD6X est disponible pour presque 2 000 F avec un taux de transfert de 900Kb, un temps d'accès de 220ms et un cache de 256Ko. Enfin pour compléter vos emplettes hivernales, vous pourrez toujours vous procurez le PC Sprint Pad ou le PC Power Pad, pour environ 120 F, des clones des modèles pour PlayStation et Saturn.



UNIVERS EN 3D

Clé Music Distribution est un distributeur qui s'occupe pour la France d'un bon nombre de label étrangers. Parmi ces derniers, on trouve Grandslam et Merit Studios, mais aussi le produit Mirage, qui vient tout juste de ressortir en version Quicktime VR. Les habitués du PC et du Mac connaissent sûrement cet outil qui permet à votre machine de diffuser des « images/vidéos » presque interactives, un seul fichier contenant un jeu complet. La nouvelle version VR permet d'évoluer beaucoup plus librement, puisque sur un « écran fixe » on peut maintenant regarder dans n'importe quelle direction et même effectuer de nouvelles manipulations du type zoom ! Le résultat est impressionnant, même si on ne voit toujours pas trop comment les développeurs (c'est un peu le cas pour Mirage) pourront créer un jeu vraiment intéressant et interactif à partir de ce genre d'outil. D'un autre côté, un produit comme Buried In Time, en version Quicktime VR, retrouverait un plus conséquent !

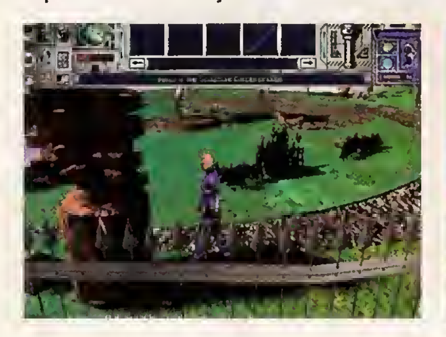


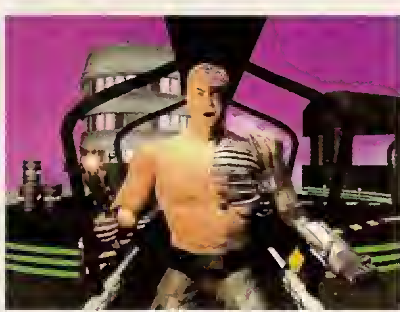




INTRACORP C'EST BIENTÔT DEMAIN

L'année 96 va être très mouvementée du côté de Miami, avec une société américaine en plein épanouissement, IntraCorp Entertainment Incorporated ! Regroupant sous ce label Capstone, Three Sixty, The Next Move Series, Shatner Interactive et Internet Interactive, nous leur devons tout récemment l'excellent Witchaven, un jeu à la Heretic mais en plus stratégique, les combats se faisant essentiellement au corps à corps. Witchaven 2 est prévu pour mi-96, avec pas mal d'améliorations, tant au niveau du moteur de jeu que dans les options (avec par exemple un éditeur de niveaux !). Leur deux prochains produits vont pas mal faire parler d'eux, avec dans un premier temps Tekwar, le premier jeu du label Shatner Interactive (qui sera suivi l'an prochain d'une nouvelle aventure se déroulant à New York). Déjà sorti aux USA, nous attendons la version française pour le mois prochain. Quant à Chronomaster, développé en collaboration avec le regretté Roger Zelazny, il s'agit d'un jeu d'aventure magnifique, doté de scènes cinématiques à vous couper le souffle. La durée de vie annoncée serait de plus d'une soixantaine d'heures ! Pour le deuxième semestre 96 nous pouvons déjà vous parler de Hammer's Slammers un jeu de stratégie Windows 95 basé sur la série du « célèbre » David Drake. Crystal Skulls est un jeu d'aventure à mi-chemin de Myst et de 7th Guest, en vidéo, dont le scénario est l'œuvre de Rob MacGregor (écrivain des livres Indiana Jones). The Vault utilisera les licences Marvel avec *a priori* plus d'une vingtaine de super-vilains dans un jeu utilisant le même moteur amélioré que Witchaven !

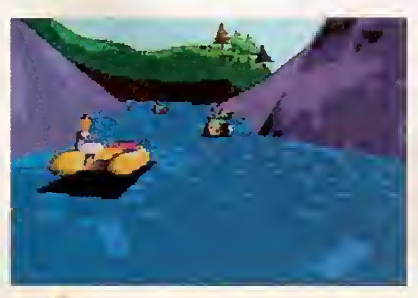




Star de 96 ?



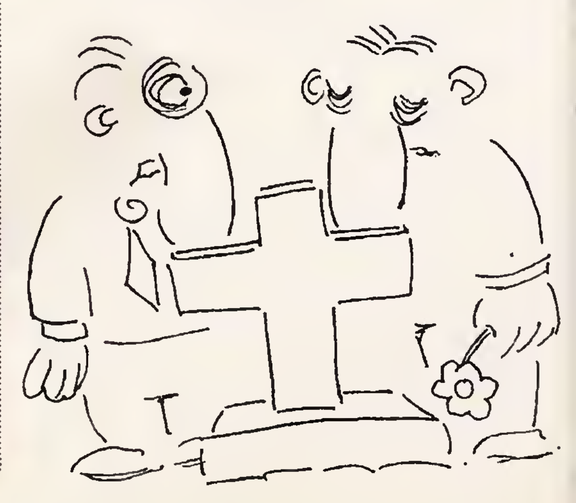
Déjà le mois dernier, on vous annonçait l'arrivée en force d'Acclaim sur le marché PC. Mais de nouveaux communiqués de presse nous obligent à vous tenir au courant des récents rebondissements. Tout d'abord, pour la France, Acclaim a repris les produits Domark, pour lesquels nous n'avions plus trop de nouvelles. Du coup, seront disponibles dès le mois de décembre, L'Entraîneur, un logiciel de gestion d'un club de football sur lequel Jean Michel Larqué a prêté sa voix pour les commentaires de la VF. De même, Absolute Zero sera disponible avant Noël, mais nous ne pouvions le recevoir à temps pour un test dans ce numéro. Ce jeu d'arcade/simulation devrait sortir à peu près en même temps qu'un troisième produit de chez Domark, se nommant Big Red Racing, une course de véhicules que l'on peut déjà qualifier de Micromachines en 3D ! D'autre part, en début d'année prochaine, les nombreux produits consoles d'Acclaim devraient enfin voir le jour sur CD-Rom PC. Revolution X est un shoot, tandis qu'un certain nombre de Beat Them Up sont aussi annoncés : Batman Forever, Judge Dredd et Separation Anxiety. Dans la gamme jeu de sports très orienté arcade, nous aurons droit à NFL Quaterback club, un football américain et à WWF WrestleMania, un autre sport typiquement ricain puisqu'il s'agit de catch !





Rumeurs d'Origin

Malgré un certain secret régnant autour des projets de la société Origin, des informations glanées ici et là permettent d'élaborer quelques hypothèses quant à ces produits. En premier lieu, Ultima 9, nommé Ascension, sera le dernier volet de la trilogie du Gardien, et la fin du thème de Britannia ! Annoncé comme un produit Windows 95, pour Noël 96, il semblerait que la technologie utilisée soit un mélange de 3D (type Underworld) et de vue du dessus (type Ultima).
Parmi les nouveaux produits, un jeu de stratégie semble à l'ordre du jour, avec un produit du type « Warlords 2 ». Techno Sword serait un autre jeu complètement nouveau pour Origin, avec une espèce de simulation à la Maxis. Quant à Silver Heart, le prochain projet de Chris Roberts (la série des Wing Commander), il s'agirait d'un mélange d'Ultima et de... Wing Commander ! Une des plus grosses annonces vient sans doute de Multima, une version réseau d'Ultima : le rêve pour tous les rôlistes !
Quant à Wing Commander 5, rien n'est annoncé pour l'instant, même si persiste toujours les rumeurs en rapport avec un film.






6 MONDES MERVEILLEUX - UNE QUÊTE FANTASTIQUE
TORIN'S PASSAGE™
DESSIN ANIMÉ INTERACTIF!
Rentrant chez lui un matin, Torin découvre que ses parents ont été enlevés par la terrible Lycentia. Ainsi débute une longue et périlleuse quête, en forme de véritable parcours initiatique. Tout au long de son périple sur Strata, Torin traversera des mondes étranges peuplés de personnages fascinants et de créatures insolites.
Torin's Passage est la définition même du jeu d'aventure destiné à tous les membres de la famille.
Une interface 3D associée aux voix et effets sonores digitalisés, est la garantie tout au long du jeu d'une intéractivité rarement égalée. Des graphismes somptueux, des écrans entièrement dessinés d'une fluidité incomparable, et l'humour de Al Lowe (Leisure Suit Larry) servis par une musique de Michel Legrand, font de Torin's Passage un grand jeu multimédia!
CD-Rom PC
Compatible Win'3.1/Win'95
Version Française Intégrale
SIERRA
GRATUIT le catalogue des jeux Sierra sur CD-Rom
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : C.P. :
Pays :
Sierra-Coktel France
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt
Cedex France
XM32

Versions françaises



Juste quelques lignes pour encourager le travail des éditeurs dans la localisation des produits. Les versions françaises, écrites et parlées, sont depuis de nombreux mois déjà de très bonne qualité, voire parfois excellente, permettant à un public plus large d'avoir accès à des produits qui étaient jusqu'ici réservés aux anglophiles. Parmi les sorties récentes, citons Simon The Sorcerer 2 chez US Gold, Crusader chez E.A... avec quelques regrets pour des jeux comme Stonekeep, qui malgré une traduction des textes à l'écran, restera en américain pour les voix. D'un autre côté, comme pour les grands films, la V.O. parlée est souvent plus réussie, les voix et intonations françaises passant parfois complètement à travers. C'est donc avec une certaine impatience que nous attendons des jeux comme Wing Commander 4 ou The Riddle of Master Lu... euh, pardon, L'Enigme de Maître Lu !

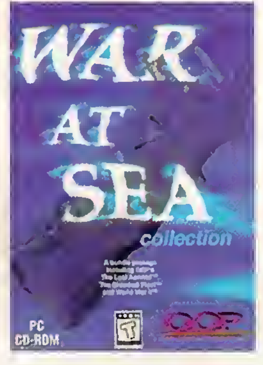
EH, PEUCHÈRE

C'est le mois de la compilation, mais c'est tellement pratique et parfois si peu intéressant pour vous ! Dealer's Choice de QQP ravira les fans de jeux de cartes avec un Bridge, des réussites (105 en tout !) et Zig Zag pour environ 300 F. Toujours chez le même éditeur, mais cette fois-ci ce sera pour les fous furieux de simulations maritimes, vous avez War At Sea. Regroupant trois jeux (The Lost Admiral, The grandest Fleet et World War 2), il s'agit là d'un produit relativement rébarbatif !



Les plus chanceux sont sans aucun doute les possesseurs de PC sous OS/2. Ce système d'exploitation, jusqu'ici très peu concerné par les loisirs possède désormais grâce à IBM sa compilation. Il y en aura pour tous les goûts et si vous avez OS/2, n'hésitez pas une seconde. Sim City Classic, Rapid Assault, Havoc, Star Emperor plus un jeu de Black Jack, un Poker... Classic Games For OS/2 est la meilleure compilation de jeux sous OS/2 (il faut dire que c'est virtuellement la seule !).





Brèves

PCW est en redressement judiciaire • Après Hitachi et Fujitsu, ce pourrait être Sony qui se lancerait sur le marché des constructeurs de PC aux USA • Les actions de Nintendo et Sega sont en baisse assez sérieuses, suite aux annonces de résultat moyens cette année, au retard de l'Ultra 64 (printemps 96) et aussi à cause de la concurrence (3DO et surtout Sony).

Le rêve de Spielberg

C'est officiel ! La suite de Jurassic Park, The Lost World, est tombé dans l'escarcelle de Steven Spielberg et plus spécialement de Dreamworks. Avec les moyens de cette toute nouvelle compagnie (tenue je vous le rappelle par Spielberg, Geffen et Katzenberg) et le talent du Steven, on peut s'attendre à une superproduction comme on en aura rarement vu !

JUDGEMENT DAY

La traditionnelle fête d'Halloween a été l'occasion pour Microsoft de faire venir sur son campus de Seattle des éditeurs et des journalistes du monde entier afin de les persuader que Windows 95 est bien la meilleure plateforme pour les jeux sur PC. L'événement de cette réunion était l'annonce de la disponibilité d'un kit de développement spécifique à Windows 95 depuis le 29 septembre 95. Avec ce Software Development Kit, les développeurs se verront offrir l'accès à des routines puissantes spécialement dédiées au jeu. Sont pris en compte la gestion de la 3D en temps réel, la gestion des principales cartes accélératrices, le mixage du son et la gestion des réseaux. Un grand nombre d'éditeurs s'associaient à cette manifestation placée sous le signe d'Halloween. LucasArts, Mindscape, Time Warner Interactive, Sierra, Westwood, etc, proposaient leurs dernières nouveautés sur des stands décorés de sorcières, de monstres et de super-héros. Mais la seule application offerte par le nouveau kit de développement concernait la finale en réseau du championnat US de Doom II. Pourquoi n'avons-nous pas un championnat identique en Europe ? Uniquement pour vous faire baver, sachez que les premiers sont repartis avec des Pentium 133 entièrement équipés et des tonnes de logiciels... Parmi les premiers jeux qui utiliseront les nouvelles possibilités offertes par Windows 95 on trouve The Hive de Trimark Interactive, un shoot sur 360° dans un monde futuriste et Locus de Zombie Virtual Reality Entertainement qui se déroule dans le cyberspace.

TRIVIAL ET FIER DE L'ÊTRE

La gamme des jeux de société adaptés sur micro se complète rapidement et après le Monopoly, c'est Trivial Pursuit qui arrive chez Virgin. Vous allez retrouver le fameux jeu de question réponse, avec en plus des éléments sonores et visuels (photos, voix, vidéos). Malheureusement, le CD n'est en fait qu'un complément puisque les joueurs doivent donner leurs réponses à voix haute, le programme demandant seulement pour vérifier si la réponse fournie était la bonne. Une fois encore, que cela soit pour un jeu de carte, un jeu de société ou même un jeu de rôle, rien ne vaut l'original, avec des amis autour d'une table et après un bon repas.





Levez la **malédiction**



Domark a annoncé depuis quelques semaines déjà leur prochain produit Macintosh, Curse of Dragor. Il s'agit d'un jeu de rôle dans lequel le joueur devra déjouer une malédiction lancée sur le pays de Xorinth. Pour cela, vous dirigerez un groupe de quatre aventuriers (à choisir parmi une quinzaine), à travers le château maudit du royaume, investit par les forces du mal. 500 lieux à explorer, des graphismes en haute résolution et des dizaines d'objets et d'armes magiques semblent annoncer une bonne espérance de succès au produit. Prévu pour le début de l'année 96, on attend avec impatience une version jouable. ●

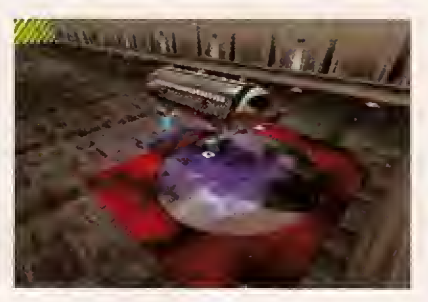




MILLENIUM S'AMENDE

Après avoir expédié les travaux en cours (Silverload, The Scroll), Millenium Interactive semble s'être mis sérieusement au travail avec la sortie imminente de Defcon 5, sur PlayStation d'abord puis CD-Rom PC (fin d'année). Ce jeu d'aventure/action en 3D mappée ressemble à s'y méprendre à un clone de Doom, mais n'en est pas un ! Millenium a en effet misé sur la richesse, la variété des séquences proposées et l'ambiance du soft avec de très nombreuses scènes cinématiques réalisées avec Lightwave sous Amiga 4000. Distribué par GT Interactive sur PC, Defcon 5 est le jeu sur lequel mise l'équipe de développement britannique pour gagner l'estime des joueurs PC. ●





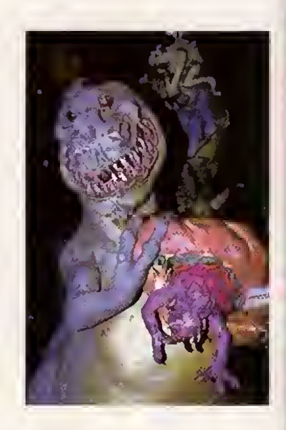
LEMMINGS



Bien qu'incroyablement stupides, les Lemmings ne faisaient jusque là l'objet que de jeux d'arcade/réflexion. Psygnosis a décidé de remédier à ce non-sens en annonçant la complète réorientation de la gamme et leur prochain produit au titre alléchant : Paintball Lemmings ! La réponse de l'éditeur au Worms de Team 17 ? ●



LES DERNIERS **SHAREWARES 95**



Pas moins de trois nouveaux sharewares disponibles ce mois-ci. Pour commencer : Radix the Void d'Epic MegaGames, un shoot'em up en 3D mappée s'inspirant de Total Eclipse (3DO) et Descent. Votre mission, si vous l'acceptez (et comme c'est gratuit, rien ne s'y oppose) est de chasser les aliens des tunnels infectés de la base Theta-2, de leurs propres vaisseaux et du Void, le trou noir d'où ils sont sortis. La version commerciale comprendra trois épisodes, chacun composé de neuf missions dont une secrète. Chaque mission comprend un objectif primaire. Contrairement à Descent, Radix est parfaitement fluide sur un DX2-66 et devrait fonctionner sur un DX-33 avec 4Mo de Ram. Il est bien évidemment possible d'y jouer en multijoueurs : à deux en serial link/modem et à quatre en réseau. Extreme Pinball est un flipper développé par Digital Extremes et chapeauté par Epic MegaGames. Dans la lignée des 21st Century, ce jeu proposera quatre tables dans sa version commerciale (un seul en shareware). Pour changer, le dernier shareware de notre sélection n'est pas un jeu en 3D mappée, ni un énième clone de Doom mais un... simulateur de vol ! Black Knight : Marine Strike Fighter est développé par SE Software & FormGen Inc. S'il ne prétend pas concurrencer un EF 2000, ce simulateur n'en demeure pas moins un excellent produit ne nécessitant pas la lecteur d'un fichier.TXT de quarante pages grâce à un ingénieux système d'aide en ligne (dans l'esprit de Magic Carpet 2). ●



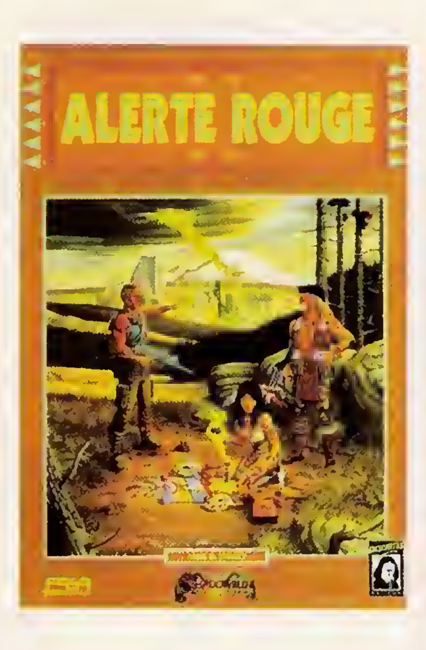


JE TE HAIS



C'est bientôt Noël. Devant l'arrivée massive et envahissante de « toda la familia », vous avez deux alternatives : soit vous river à votre PC et jouer sans relâche, soit fuir les lieux et aller faire un « plateau » avec des potes, pourquoi pas un « Formule Dé » par exemple ?

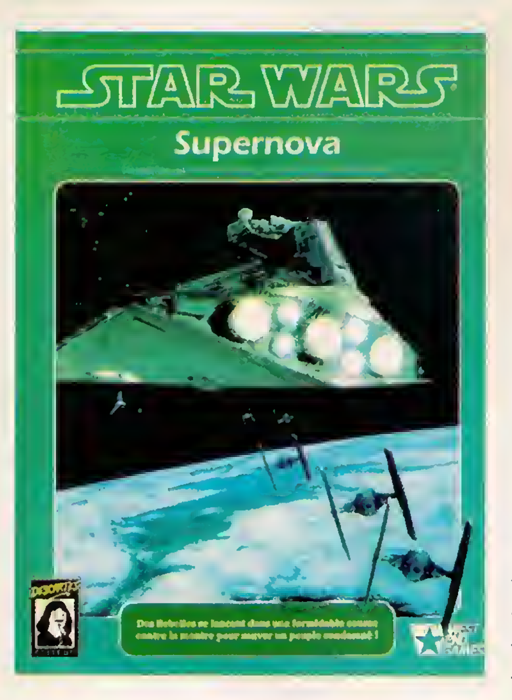
Alerte Rouge



Un scénario (assez dirigiste) qui s'inscrit dans l'univers « Les Nations des Américains d'origine » sans en nécessiter le supplément. Les shadowrunners partiront sur les traces d'un (plus) affreux (que les autres), dans la plus pure tradition des « road movies ». C'est violent, truffé de soldats corporatistes, d'orks et autres gangs aux méthodes expéditives… c'est Shadowrun !

GENRE : EXTENSION SHADOWRUN.
ÉDITEUR : FASA/DESCARTES.
PRIX : ENV. 110 F.

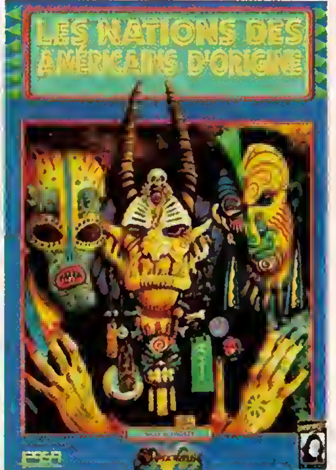
Supernova



Lu au dos de ce supplément : « Ce livret contient un aperçu détaillé des planètes du Système Demophon et de ses fabuleuses cités sous dôme. » On pourrait bien sûr se poser la question de savoir si, d'un point de vue sémantique, un aperçu peut être détaillé. En feuilletant ce supplément, la réponse est immédiate : c'est non. 5 pages sur 96 pour décrire le Système Demophon (géophysique, organisation sociale, loi, etc.), c'est plutôt court. Certes suffisant pour inscrire les cinq scénarios du fascicule dans un univers cohérent, mais sûrement pas pour construire les vôtres. Ceci dit, cela ne servirait pas à grand chose puisqu'au terme des aventures proposées, le système mute en supernova, bref, explose (pardon ? Ah oui, zut, j'ai dévoilé la fin. Mais déjà, avec le titre, hein…). Reste donc lesdits scénarios. Sans temps mort, ceux-ci vous plongent dans une rapide succession d'événements (au prix d'une certaine linéarité) qui devraient satisfaire les amateurs d'aventures « comme au cinéma ». Un bon supplément.

GENRE : SCÉNARIOS STAR WARS.
ÉDITEUR : WEST END GAMES/DESCARTES.
PRIX : ENV. 140 F.

Les Nations Des Américains d'Origine



Les anciennes nations indiennes (Sioux, Pueblo, etc.) revisitées 21ème siècle : leurs cultures, systèmes économiques, gouvernements, lois… voilà ce que cette extension propose aux shadowrunners. S'y ajoute un scénario d'une cinquantaine de pages. L'ensemble est tout à la fois bien construit et bien écrit (dans le style Shadowrun) mais au regard du prix, cela parait assez normal (non, c'est vrai, quoi, m… !).

GENRE : EXTENSION SHADOWRUN.
ÉDITEUR : FASA/DESCARTES.
PRIX : ENV. 220 F.

La Crête des Brumes



Comme le dit l'introduction : pour bien jouer à Ars Magica, il faut aux joueurs une Alliance, sorte de communauté d'intérêt, point d'ancrage de nombreux scénarios propice à « l'écriture » d'une véritable Saga. Cet excellent supplément décrit en détail l'Alliance de la Crête des Brumes (histoire, habitants, patrimoine, personnalités et compagnons) mais également, l'environnement social, politique et religieux de l'époque (XII et XIIIème siècle en Languedoc). Ce livret comporte également les plans de nombreux lieux (villes, monastères, châteaux). Au total, une véritable mine d'informations pour ceux qui désirent structurer des scénarios épars autour d'une Alliance… parfaite.

GENRE : SUPPLÉMENT ARS MAGICA.
ÉDITEUR : DESCARTES.
PRIX : ENV. 180 F.



JE TE TUE

WORMS

THE ROCKET

THIS WAY







PC CD ROM   PC 3,5





Formule Dé

GENRE : SIMULATION DE F1.
ÉDITEUR : LUDODÉLIRE.
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 10.
DURÉE : 2 HEURES.
PRIX : ENV. 300 F.(ENV. 120 F PAR CIRCUIT ADDITIONNEL)

Le titre de ce jeu est mal choisi. Non pas parce qu'il suggère opportunément un usage intensif du dé (ici à 20 faces), mais parce qu'il semble renvoyer à de nombreux jeux de course très inspirés du jeu de l'oie (à commencer par La Bourre - Cf. Gen4 n° 80), donc sans la moindre trace d'originalité. Or, si Formule Dé fait souvent l'objet de tournois locaux ou nationaux, ce n'est pas un hasard : il est ce qui se fait de mieux en matière de simulation de F1. Les règles de base, bien qu'assez mal écrites (dommage), sont très simples. Installez tout d'abord le circuit cartonné fourni : Monaco (il existe également 10 circuits additionnels disponibles à l'unité). Ensuite tirez au dé l'ordre de placement de chaque voiture sur la ligne de départ, d'abord les voitures de tête, puis les coéquipiers. Le joueur placé en tête joue en premier, puis c'est au joueur de la seconde voiture de lancer son dé... chaque nouveau tour de jeu s'effectuera toujours selon le classement des voitures. Vous pouvez accroître ou réduire votre vitesse (d'un seul rapport) avant de lancer le dé. Pour chaque vitesse sélectionnée, et pour un résultat de dé donné, correspond un nombre de cases à parcourir (tableau à double entrée). Ainsi, avec « 20 » au dé, vous devrez parcourir 4 cases en première, mais 30 en sixième (!). Or le problème, ce sont les virages. Dans chacun, vous devez marquer un nombre fixé d'arrêts (1 à 3 selon la sinuosité du virage). En abordant un virage à grande vitesse, vous avez donc toutes les chances de ne marquer aucun arrêt et d'effectuer une sortie de piste (élimination). Vous devez donc être prudent... mais pas trop, d'autres concurrents plus audacieux risquant de vous laisser loin derrière. Le seul moyen d'avoir une conduite plus agressive (sans risque excessif) consiste à « prendre » sur les ressources de votre voiture : les points « frein » vous permettront de réduire le nombre de cases à parcourir ; ceux de « pneu » pallieront une sortie de virage trop rapide ; ceux de « consommation » vous autoriseront une réduction brutale de votre vitesse (de la 5ème à la 3ème par exemple)... mais attention, ces points « ressources » étant en nombre limité, utilisez-les aux moments opportuns, pour conserver ou obtenir la pole position par exemple. De toute façon, vous apprendrez rapidement qu'aucun classement n'est définitif avant la ligne d'arrivée. En effet, comme dans la « vraie » Formule 1, les voitures ne se démarquent que difficilement, s'exposant d'ailleurs à de nombreux accrochages dans les virages (si votre voiture finit son mouvement à proximité d'une autre, elle peut perdre un point de carrosserie). Réaliste et passionnant ! Avec les règles avancées, vous pourrez même paramétrer vous-même les caractéristiques de vos deux voitures, choisir leurs pneus (temps pluvieux ou sec), etc. Seules les règles de passage au stand (récupération de points « pneu ») ne sont pas « tip top » : en empruntant le couloir des stands, vous gagnez du temps sur le circuit normal ! Cela dit, malgré ce point de règle douteux (mais pouvant être ajusté), Formule Dé est sans conteste la meilleure simulation de course automobile existante, à recommander aux fondus de F1 (qui n'hésiteront pas à organiser des championnats)... et aux autres. Un must !



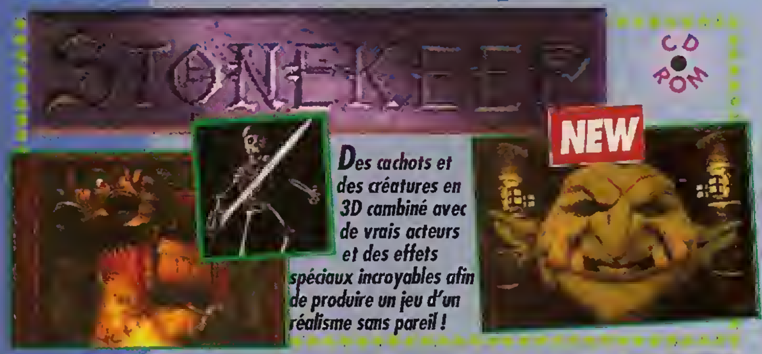
Perudo

GENRE : BLUFF.
ÉDITEUR : PARKER.
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 6.
DURÉE : UNE DEMI-HEURE.
PRIX : ENV. 70 F.

Que ce soit Monopoly, Probe (un défunt mais excellent jeu inspiré du traditionnel « Pendu »), Cluedo, Risk ou Trivial Pursuit (un jeu dédié à ceux qui ne les aiment pas), Kenner Parker est surtout réputé pour ses jeux de société... familiaux. Dès lors, pourquoi un jeu Parker dans cette rubrique ? Mmmm ? Et bien, parce que Perudo n'est pas un jeu familial mais plutôt un petit jeu, ni crétin ni prise de tête, rapide et pas cher (!), qui vous permettra de tuer le temps en attendant que l'ensemble des joueurs prévus pour un jeu de rôle ou un wargame daignent arriver.
À jeu rapide, règles simples : chaque joueur dispose d'un gobelet et de cinq dés, il secoue sauvagement l'ensemble, regarde ses dés, puis il effectue une enchère après avoir estimé le nombre de dés d'une valeur donnée présents dans l'ensemble du jeu (sa main et celles des autres joueurs), les dés jokers remplaçant n'importe quelle valeur. Le joueur suivant doit surenchérir (suite à l'annonce de 5 « deux », il doit au moins annoncer 6 « deux » ou 5 « trois ») ou contester l'enchère en hurlant « Perudo » (il peut ajouter « caramba ! », mais c'est optionnel). Dans ce dernier cas, on vérifie alors l'ensemble des mains. Si le chiffre annoncé est supérieur au nombre de dés effectivement présents (genre « 8 dés cinq » alors qu'il y en a que 7), celui qui a dit « Perudo » l'emporte et l'annonceur perd un dé (au tour suivant, il ne jouera que 4 dés), sinon, c'est l'inverse. Le jeu continue jusqu'à qu'il ne reste qu'un seul joueur ayant encore un ou plusieurs dés (le gagnant).
Très inspiré du poker menteur, puisque les joueurs doivent accroître les enchères quitte à bluffer, l'originalité de Perudo réside dans le fait que les joueurs ne doivent pas seulement estimer leur propre main mais l'ensemble des dés en jeu (jusqu'à 30 dés lors d'une partie à six joueurs). Certes, dans le genre « petit-jeu-d'avant grand-jeu », Perudo est moins « fun » que Family Business (voir Gen4 n°79), mais il est tout aussi vif et beaucoup plus retors qu'il n'y paraît au premier abord.

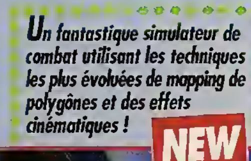


LES NOUVEAUTÉS D'ABORD
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA



STONEKEEP — NEW — CD ROM

Des cachots et des créatures en 3D combiné avec de vrais acteurs et des effets spéciaux incroyables afin de produire un jeu d'un réalisme sans pareil !



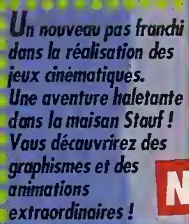
Un fantastique simulateur de combat utilisant les techniques les plus évoluées de mapping de polygônes et des effets cinématiques !



TFX MILITARY — NEW



EF 2000 — Une rapidité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques.



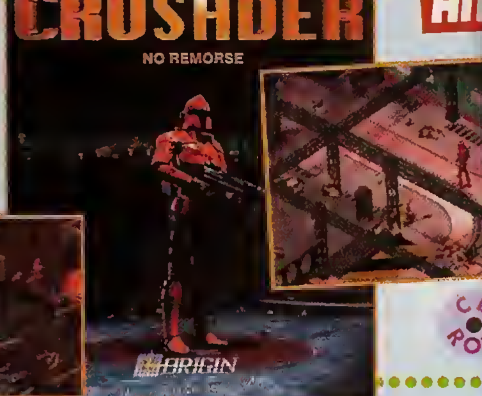
Un nouveau pas franchi dans la réalisation des jeux cinématiques. Une aventure haletante dans la maison Stauf ! Vous découvrirez des graphismes et des animations extraordinaires !



THE 11TH HOUR — NEW — CD ROM



Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance des ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bouillonnant d'action et comportant 1 h 30 de video !



CRUSADER NO REMORSE — HIT — CD ROM



HEROES of Might and Magic — NEW

Un habile mélange de rôle aventure et de stratégie ! Partez à la conquête du royaume et abattez vos 3 adversaires ! — CD ROM



NEW — PHANTASMAGORIA — CD ROM

Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!



Version française

ALIENS — HIT — CD ROM

Un être cruel et malsain se cahce sous la surface [de] la planète pravoquant une peur effroyable chez les aliens. Découvrez ce qui se cache derrière ce mystère terrifiant !



NEW CYBERMAGE



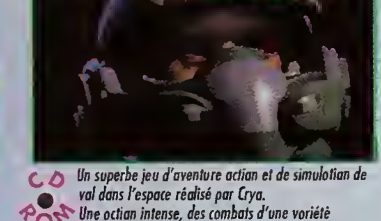
CD ROM — Livrez une lutte acharnée contre les force maléfiques de NeCrom, le maître de Darklight ! Un savant mélange d'interactivité au service d'une action bande dessinée futuriste realisé par Origin !

NEW LE SECRET DU TEMPLIER



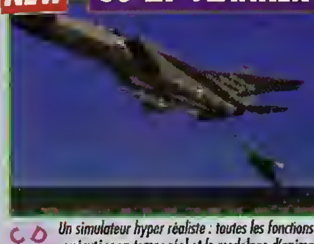
CD ROM — Sauvez votre fiancée des griffes de Wolfram, un chevalier corrompu qui a traversé le temps pour vous détruire ! Vous serez transporté en 1329, alors que les templiers sont en voie de disparition ...

NEW RAVEN PROJECT



CD ROM — Un superbe jeu d'aventure action et de simulation de vol dans l'espace réalisé par Cryo. Une action intense, des combats d'une variété extraordinaire !

NEW SU-27 FLANKER



CD ROM — Un simulateur hyper réaliste : toutes les fonctions exécutées en temps réel et le modelage d'animat[ion] détaillée étourdissant ! Une expérience unique, terrifiante et exaltante !

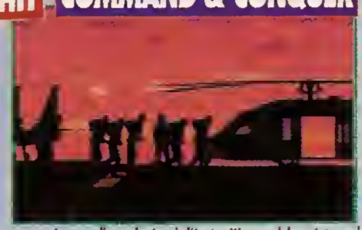
HIT ACTUA SOCCER

CD ROM — Une magnifique simulation de football réalisée par Gremlin : Des commentaires en français (devinez par qui ?...) une animation incroyable et des graphismes en français.

HIT SCREAMER

CD ROM — Un superbe jeu de courses de voitures: les programmeurs de Graffiti ont créé là un véritable jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil!

HIT COMMAND & CONQUER



CD ROM — La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore,... Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du "Tibérium" !!!

HIT HEXXEN



CD ROM — Une action intense pour un "Doom" au temps méd[iéval] 9 objets différents à collecter, 8 aventuriers peuve[nt] participer à la même aventure, et la possibilité de regarder vers le haut rendent le jeu extraordinaire

CYBERSIX



Meglia-Trillo/Vents d'Ouest

Si vous achetez régulièrement Génération 4, vous connaissez maintenant par cœur l'histoire de cette expérience génétique qu'est Cybersix. Pour ce quatrième volet, une autre histoire s'intègre dans l'histoire, qui va finir par rejoindre la réalité. Avec au bout une surprise de taille pour Cybersix. Tout en restant égale à elle-même du point de vue graphique (noir et blanc, traits stylisés), cette série s'enrichie de numéro en numéro de nouveaux personnages étranges. Et malgré le pavé que représente chaque album (environ 200 pages), on ne voit toujours pas comment Cybersix peut échapper à la mort ! Et c'est tant mieux : la série n'est pas prête de s'arrêter là.

MA LANGUE AU CHAT

Philippe Geluck/Casterman

Le Chat, c'est cette bête poilue qu'on retrouve tous les jours dans le journal Info Matin. Poilu mais aussi doué de parole, il n'a pas la langue dans sa poche. Roi de maximes incompréhensibles, ce philosophe de comptoir fait parfois rire, possède souvent un ton mordant et commet de temps en temps des réflexions ni drôles, ni mordantes… Mais, bon, cela peut arriver à tout le monde et on pardonne les délires de ce gros matou pour ce sixième album.

SPAGHETTI BROTHERS



Mandrafina-Trillo/Vents d'Ouest

Trillo est un intarissable scénariste. Déjà auteur de la série Cybersix, il en est au deuxième volet de Spaghetti Brothers, qui est, dans un autre genre, tout aussi riche que Cybersix. Cette saga relatant l'histoire d'une famille d'immigrés italiens aux États-Unis est pleine de rebondissement grâce à ces quatre frères et sœurs qui ont choisi des chemins radicalement différents : gangster, prêtre, policier, actrice et mère au foyer menant une double vie. En noir et blanc, avec des traits simples et clairs, Spaghetti Brothers se lit comme un livre et se voit comme un vieux film américain ; tueries mafieuses teintés de puritanisme. À découvrir.

IKAR

Makyo-Follet/Glénat

Ikar est un petit prince. Sa planète, Oxythol, est sans cesse en guerre à cause des sangs bleus, gris, oranges… de ses habitants. Leurs plaisir c'est les massacres. Sans ces combats, ils n'auraient plus goût à la vie. Mais Ikar, fruit de la première union des Béconazillons et Onulkons, possède un don particulier : grâce à son sang jaune encore jamais vu il peut guérir les blessures instantanément. Quelle aubaine pour Oxythol, la guerre va pouvoir continuer ! Makyo (scénariste entre autres de Cycle des deux horizons) et Follet (dessinateur entre autres de Edmund Bell) signent ici le premier volet d'une nouvelle série. Le graphisme fait de monstres en tous genres n'est pas particulièrement original mais on s'attache rapidement à cette histoire sympathique. À découvrir.



Brèves



• Dans la série BD nippones, le tome 4 du manga GUNNM vient de sortir ainsi que le recueil n°5 de Kaméha (320 pages !), le tout chez Glénat… Porco Rosso, la saga continue : après avoir édité l'histoire en plusieurs volumes, Glénat sort un « beau-livre » regroupant des croquis et les images du story board et du film.



• Vents d'Ouest donne dans la moto ces temps-ci : Ptiluc raconte « L'histoire du petit crétin qui voulait une grosse moto ». En fait un livre illustré et non une BD mais qui ravira, c'est sûr, les doux-dingues de deux roues. L'autre bédé qui leur fera plaisir est un recueil d'histoires courtes sur les aventures des motards où l'on retrouve des dessinateurs tels que Coyote, Nikolaz, Margerin, Siné, Zep, Godard…



• Vents d'Ouest vient de sortir un magazine consacré à la BD, ou plutôt à ses BD : « Gotham ». Ce « mensuel trop mortel » (c'est écrit sur la jaquette !) regroupe des extraits de leurs séries, des bandes inédites comme Tank Girl, des interviews, des infos sur les prochaines sorties… Ça coûte 19 F et il y a de quoi lire !

• Albin Michel sort ce mois-ci « Le bêtisier de la Télé ». Pour tout ceux qui ont pensé au moins une fois dans leur vie TÉLÉ JE TE HAIS. Stupide, mordant ou affligeant, tous les présentateurs sont passés au crible par Cabu et William Reymond. C'est pas peu dire.

Goldeneye

RÉALISATEUR : **MARTIN CAMPBELL.**
SORTIE : **20 DÉCEMBRE.**
AVEC : **PIERCE BROSNAN, SEAN BEAN, IZABELLA SCORUPCO...**





Face à la chute de l'ex-URSS, l'agent secret le plus célèbre du monde a bien failli être au chômage technique. Alors que jusqu'en 89 les James Bond se succédaient au rythme d'un film tous les un ou deux ans, il s'est écoulé pas moins de six ans avant que Goldeneye ne voit le jour. Mais les ennemis résistent et aujourd'hui 007 se bat contre une organisation criminelle russe qui a mis au point une arme capable de brouiller tout dispositif électronique dans un rayon de 100 km. 007 va donc infiltrer la mafia locale pour terrasser ce nouvel ennemi.

En six ans les choses ont changées. Pour mieux coller à la réalité, non seulement le gouvernement russe n'est plus l'ennemi mais le directeur des services secrets britannique, « M », est interprété par une femme (Judi Dench) parce qu'une femme a réellement été nommée à ce poste en Angleterre ! De plus, Timothy Dalton refusant d'interpréter le rôle, il a fallu trouver un nouveau James Bond. Qui donc aurait pu succéder à Roger Moore, Sean Connery et Timothy Dalton ? C'est une vedette du petit écran qui s'y colle : Pierce Brosnan, héros des « Enquêtes de Remington Steele ». Cet Irlandais pur souche allie l'élégance et la séduction nécessaire à l'agent secret le plus célèbre du monde. On retrouve dans son interprétation le même flegme britannique que Sean Connery avait su apporter au personnage. En revanche Brosnan ne parvient pas à nous faire oublier les interprétations de Connery ou de Moore.

Mais rassurez-vous, Goldeneye est fait dans les règles de l'art : 007 est toujours entouré de superbes femmes (mais il ne couche qu'avec une seule : sida oblige...), la James Bond Girl (Izabella Scorupco) est toujours jolie et gentille comme un cœur, « Q » (Desmond Llewelyn) invente toujours des gadgets délirants et l'ennemi déclaré de James reste toujours aussi cynique et efficace.

Vous l'avez compris, Goldeneye reste dans la grande tradition des James Bond. À voir donc.

A.-K. D.





VOICI L'ARME ABSOLUE. Un joystick digital inusable, d'une extrême précision et deux fois plus rapide qu'une manette traditionnelle. Son mouvement rotatif en 3D vous permet de faire exactement ce que vous voulez. Ses 8 boutons dont un multi-directionnel et son accélérateur font de Microsoft® Sidewinder 3D Pro une arme de professionnel. Sidewinder 3D Pro est donc déconseillé aux amateurs, aux petits joueurs du dimanche, aux demi-portions... Ils pourraient se faire mal. Du 20 novembre au 21 janvier Microsoft® vous offre une assistance technique téléphonique de 9 h à 20 h du lundi au vendredi et de 10 h à 18 h le week-end pour tout achat d'un produit Microsoft® Home.

Microsoft
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?

MICROSOFT® SIDEWINDER™ 3D PRO.

DEBUTANTS S'ABSTENIR.



Jade



RÉALISATEUR : WILLIAM FRIEDKIN.
SORTIE : 29 NOVEMBRE.
AVEC : DAVID CARUSO, LINDA FIORENTINO, CHAZZ PALMINTERI...

David Corelli (David Caruso), assistant du district attorney de San Francisco, enquête sur le meurtre d'un riche collectionneur d'art. L'affaire prend une dimension politique lorsque des photos « très parlantes » du gouverneur et d'une inconnue sont découvertes dans le coffre du mort. Menacé d'être destitué, David poursuit son enquête coûte que coûte. Jusqu'à ce qu'il découvre des indices le menant droit vers Trina (Linda Fiorentino), son ancienne petite amie, aujourd'hui mariée à Matt Gavin (Chazz Palminteri), avocat influent de la ville et... ami de David.
Linda Fiorentino va-t-elle être abonnée aux rôles de séductrices depuis le succès qu'elle a remporté dans Last Seduction ? Elle semble en prendre le chemin puisqu'ici le sexe a la part belle. Construit sur le modèle d'un policier classique, Jade n'offre aucune surprise mais n'en reste pas moins intéressant. Sur fond de fric, de sexe et de pouvoir le trio Fiorentino, Caruso, Palminteri fonctionne à merveille. Chacun des trois personnages possède ces zones d'ombres qui font douter le spectateur de leur innocence. Malgré quelques dialogues brouillant trop facilement les pistes, William Friedkin réussit là un thriller bien ficelé.

A. -K.D.

Funny Bones

RÉALISATEUR : PETER CHELSOM.
SORTIE : CHERCHE ESPECE DE BŒUF.
AVEC : OLIVER PLATT, LEE EVANS, RICHARD GRIFFITHS, TICKY HOLGADO, LESLIE CARON, JERRY LEWIS...

Aux États-Unis, Tommy Fawkes s'essaye au comique sans le moindre succès alors que son père excelle dans cet art. Ne supportant plus l'échec il part chercher l'inspiration à Blackpool, une petite station balnéaire anglaise, dans le temps célèbre pour ses stars du comique et où il passa une enfance heureuse. Persuadé que l'argent peut tout acheter, il souhaite dénicher LE numéro qui le rendra célèbre. Il découvre Jack, un génie du comique un peu fou, ses deux oncles également doués mais aussi tout un pan du passé pas joli-joli de son père...
Funny Bones fait partie de ces petits films qui donnent un coup de pied salutaire au cinéma traditionnel. Cette comédie britannique est inclassable. Drôle et triste, ennuyeux et surprenant, cynique et indulgent, dur et doux, civilisé et sauvage tout à la fois, Funny Bones nous balade d'un extrême à l'autre pendant deux heures. Ses personnages sont tous bizarres (deux vieux aux cheveux hirsutes, un gentil fou lunaire, un fils à papa à côté de la plaque...) et les décors reflétant une splendeur passée sont sordides. Mais Funny Bones n'est est pas moins comique. Coincé entre le conte et la réalité le film distille les travers humains avec beaucoup d'humour. Peter Chelsom, réalisateur de nombreux films publicitaires, a réalisé là un film très humain. Ça change...

A. -K. D.



PREVIEWS

The Darkeye

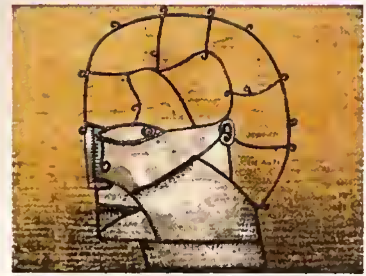
Un grand coup de Poe !

FORMAT : **PC CD (WINDOWS)**
ÉDITEUR : **WARNER I. E.**
DATE DE SORTIE : **JANVIER 96.**



Un jour ou l'autre, un grand maître de l'horreur comme Edgar Alan Poe devait inspirer les créatifs de jeux multimédia. Pour accompagner ses premiers pas dans l'univers ludo-informatique, Inscape n'a pas hésité à l'entourer de noms fameux comme William Burroughs ou Thomas Dolby.

The Darkeye s'annonce d'emblée comme un soft qui risque de faire date dans le domaine de l'étrange. Étrange par ses graphismes, déjà, avec ses personnages aux têtes surdimensionnées dessinées sur des stations de calcul aux algorithmes dérangés. Aux côtés de ces êtres caricaturés au teint assez cadavérique, les décors ambiance début de siècle, d'abord d'un style apparemment anodin, adoptent un aspect dérangeant par de subtils effets de lumières, ou par un changement inquiétant dans le spectre des couleurs. Singulier aussi, par son ambiance sonore, avec de sobres plages musicales se répétant jusqu'à l'hypnose et s'entremêlant pour former une lugubre mélopée. En surimpression, des voix étrangères qui s'insinuent dans votre esprit font résonner à vos oreilles des phrases apparemment incohérentes ou des bribes inintelligibles. Étrange finalement, par l'ambiance de son scénario, ou plus exactement son patchwork d'intrigues…
En effet, la trame narrative du jeu se base sur une histoire d'horreur, « Malevolence », autour de laquelle gravitent d'autres récits de la même veine. Difficile d'expliquer l'insondable, mais essayons…





Histoires extraordinaires

Tout commence alors que vous rendez visite à un oncle aux talents de peintre un peu morbides. Vous parcourez les pièces délabrées de sa maison, rencontrant des cousins qui n'évoquent rien pour vous, jouant un air triste au piano, contemplant des tableaux aux sujets torturés. Après avoir bu une mixture bizarroïde appartenant à votre oncle, votre perception de cette déjà bien étrange réalité s'altère encore. Il vous suffit alors de concentrer votre regard sur







certains objets pour voir s'ouvrir une porte sur des histoires parallèles propres à cultiver une éventuelle tendance schizophrénique ! Plus prosaïquement, une des grandes originalités de The Darkeye provient de la possibilité de passer à volonté d'une histoire à une autre. Ainsi, après une transition mêlant différentes images incompréhensibles dans un maëlstrom surréaliste, vous vous retrouvez sans prévenir dans le corps de cette jeune femme, apparemment malade et confinée dans sa chambre, ou de ce vieil homme qui, au travers des objets de son bureau, contemple des images de son passé - ou de son présent ? Vous n'avez rien compris ? Et bien cela fait maintenant une page entière que je vous explique que moi non plus… Voyons un peu le point de vue de Michael Nash, directeur artistique d'Inscape : « The Darkeye va amener l'amateur de jeux d'aventure vers de nouvelles implications au niveau psychologique. Vous vous retrouvez dans un monde où vous devez tuer ou être tué mais, dans l'esprit de l'œuvre de Poe, vous êtes aussi hanté par de véritables obsessions, des idées complètement folles, et la peur des horribles conséquences de vos actes. » D'accord, cette fois c'est net, ce soft est conçu par une équipe de malades de la tête, affligés de troubles du comportement !

Venons en aux faits

Au niveau du scénario peut-être, mais les développeurs semblent savoir ce qu'ils font au niveau de la réalisation du produit. Pour ce que nous avons vu des écrans fixes qui forment les différents lieux que vous devrez découvrir dans le jeu, la richesse des détails dans la modélisation des décors devrait en laisser plus d'un sur la partie charnue de son individu. De même, l'ambiance sonore semble loin d'être négligée, étant confiée aux bons soins d'Headspace, la société de Thomas Dolby, spécialisée dans la réalisation de bandes son pour les produits multimédia (on leur doit entre autres celle de Cyberia). Bref, les amateurs d'aventure qui pensent avoir compris quelque chose à cette histoire feraient bien de guetter la sortie de ce soft, prévue pour décembre en anglais et janvier en version française. Je peux vous l'assurer, on a encore jamais connu des pareilles sensations !

Frédéric Marié





Zone Raiders
À deux doigts du bonheur

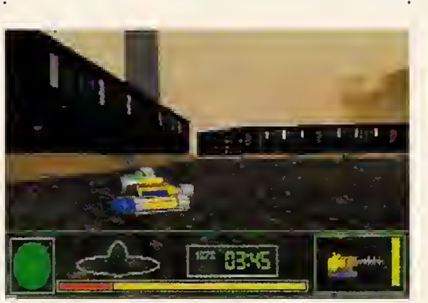
FORMAT : PC CD-ROM.
ÉDITEUR : VIRGIN I. E.
DATE DE SORTIE : JANVIER 96.

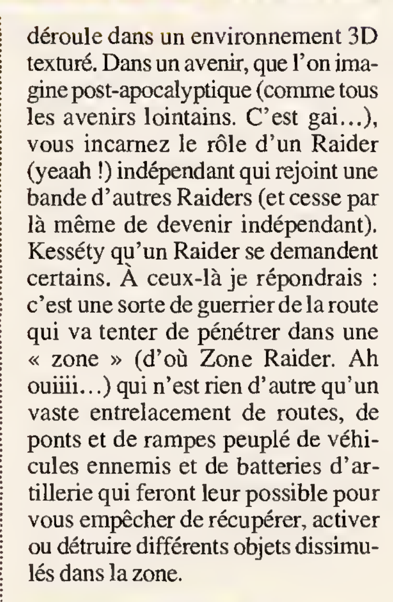


Zone Raiders, c'est un soft de combat de bagnoles futuristes en 3D. Après que Didier m'ait fourni cette information on ne peut plus complète sur le produit, je vous laisse imaginer l'état de perplexité avancé dans lequel je me trouvais. Je tentais subtilement la question qui tue : « Et c'est comment ?
- C'est pas mal... » Ça, ça veut dire : « Ce que j'ai vu avait l'air correct, mais je n'en ai pas vu grand chose... » Bref, je partais dans l'inconnu. Aux vues des communiqués de presse, Zone Raiders est un jeu de combat automobile en temps réel qui se



Un jeu de bagnole futuriste dans lequel vous allez devoir faire le ménage. Certes, le thème n'est pas original, mais la réalisation entre Descent et Doom fait sortir les trippes de ce soft dont on risque d'avoir du mal à se décrocher...





déroule dans un environnement 3D texturé. Dans un avenir, que l'on imagine post-apocalyptique (comme tous les avenirs lointains. C'est gai...), vous incarnez le rôle d'un Raider (yeaah !) indépendant qui rejoint une bande d'autres Raiders (et cesse par là même de devenir indépendant). Kesséty qu'un Raider se demandent certains. À ceux-là je répondrais : c'est une sorte de guerrier de la route qui va tenter de pénétrer dans une « zone » (d'où Zone Raider. Ah ouiiii...) qui n'est rien d'autre qu'un vaste entrelacement de routes, de ponts et de rampes peuplé de véhicules ennemis et de batteries d'artillerie qui feront leur possible pour vous empêcher de récupérer, activer ou détruire différents objets dissimulés dans la zone.



La chasse au trésor

Première chose que permet de découvrir la préversion fournie par Virgin, c'est que cela va vite. Très vite même sur un Pentium 120 (dingue, non ?). Au début de la partie, vous vous retrouvez au volant d'une sorte de grosse bagnole américaine qui vole à quelques centimètres du sol. Vous pouvez diriger votre bagnole au clavier ou au joystick. Personnelle-











ment, je trouve le clavier plus pratique. La touche avant et arrière pour accélérer ou freiner, droite gauche pour tourner, TAB pour sélectionner votre arme, Z et W pour glisser de côté (très pratique quand un croisement vous semble un peu louche) et barre d'espace pour faire feu. Pas de problème, c'est un jeu d'action (très maniable) et absolument pas un simulateur. Bref, on est pas là pour tester ses talents de pilote, mais pour foncer comme un fou furieux.
En ce qui concerne la 3D, elle est d'excellcnte qualité et les textures sont très correctes. Bref, bien qu'en VGA classique, c'est très bien graphiquement.

Hardi petit

Au début, vous commencez à avancer prudemment. Une sorte de radar émettant des « bips » plus ou moins répétés vous permet de savoir si vous êtes plutôt en train de vous rapprocher ou de vous éloigner de l'objet principal de votre mission. Un tableau de bord succin vous indique l'essentiel : le niveau du bouclier et l'arme sélectionnée. Le cockpit prend un peu de place, mais on l'oublie vite. D'ailleurs, après vérification, on peut le virer. C'est vous dire à quel point on l'oublie facilement. Un gadget bien pratique équipe votre Cadillac volante : le cibleur. Dès que vous approchez d'un truc qui ne vous veut pas du bien (laser en tourelle, véhicules, batteries…) et que vous êtes à peu près dans l'axe, une cible rouge se cloue dessus. Il ne vous reste plus qu'à y coller quelques coups de laser pour en être définitivement débarrassé. En fait, c'est plus par surprise (en se glissant derrière vous) ou par le nombre que, tout du moins au début, les ennemis viendront à bout de vos incursions. Mais vous pourrez toujours jouer les lâches en bourrant comme un sonné pour tenter de les distancer. Le problème peut venir du fait que certaines routes sont en fait des rampes qui vous propulseront dans les airs. Et même si la retombée ne pose pas de problèmes, le comité



d'accueil peut se révéler fort désagréable (en plus ils tendent des pièges, les petits salopiaux). Bien entendu, vous aurez le droit de temps en temps à des bonus vous permettant de remonter vos boucliers, de remonter vos munitions ou d'acquérir de nouvelles armes. Récompense suprême vous pourrez même avoir un véhicule plus performant si vous réussissez vos missions avec brio.
En fait, je me rend compte que si j'essayais (et j'essaye) de trouver une équivalence à ce jeu, ce serait Doom, mais en bagnole. Faut-il en ajouter d'avantage ? Si je me débrouille bien, je vais pouvoir m'approprier le test le mois prochain pour confirmer une impression extrêmement positive… ■

Olivier Canou




Interplay

Bermuda Syndrome
Le triangle d'or

FORMAT : **PC CD-ROM**
ÉDITEUR : **BMG**
DATE DE SORTIE : **JANVIER 96**







Lors de nos journées trépidantes, on reçoit souvent ce type d'appel : « Bonjour, je m'appelle Karine, et je m'occupe des jeux chez BMG. Si c'est possible, j'aimerais vous rencontrer pour vous présenter un jeu en preview que nous venons de recevoir... » Nous connaissions BMG multimédia pour son produit bien connu « Le Louvre » qui a fait un archi-méga-carton Noël dernier. Par contre, lorsqu'un poids lourd du « multimédia » nous parle d'un jeu, on peut s'attendre aussi bien à une daube qu'à un hit. C'est donc avec impatience que nous attendions de découvrir le charmant minois de Karine et celui de ce Bermuda Syndrome (quoiqu'un léger avantage pour Karine..., mais bon).
Et bien jeunes gens, croyez-moi, nous

BMG multimédia... Ce nom vous dit quelque chose ? Si la réponse est non, il va falloir l'apprendre. Connu pour ses réalisations culturelles, BMG débarque dans le monde du jeu avec ce produit à la Another World dont la beauté nous a cloué sur place...

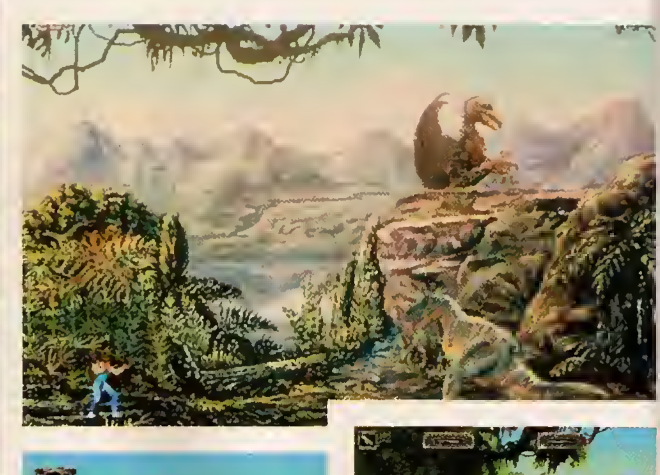
n'avons été déçu ni par l'un, ni par l'autre. Étant donné que vous avez probablement plus de chance de tomber sur Bermuda Syndrome que sur Karine chez votre revendeur préféré, c'est plutôt sur le premier que je vais disserter...
Bermuda Syndrome se rapproche assez d'un Another World mais en carrément plus joli. Mais reprenons le scénario sorti tout droit d'un film de

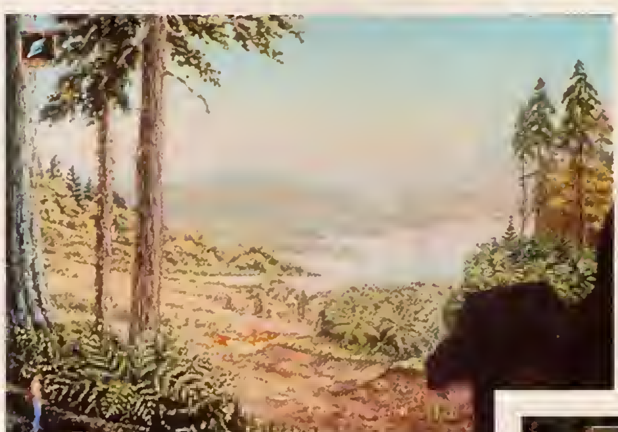


séric B des années 50. Vous incarnez le pilote d'un bombardier US pendant la Seconde Guerre mondiale. Alors que vous venez d'être touché par la chasse ennemie lors d'un raid et que vous commencez à plonger vers le sol enveloppé d'un panache de fumée très esthétique, vous êtes frappé par un éclair. Vous pensiez pouvoir vous écraser tranquillement sur une malheureuse vache innocente gambadant dans une prairie voisine, mais voilà t'y pas que vous vous retrouvez au-dessus d'un paysage qui ressemble plus à une jungle remontant au crétacé qu'aux verts pâturages de l'Allemagne.
La ressemblance n'est d'ailleurs pas fortuite puisqu'au lieu de vous écraser sur la malheureuse vache précitée, c'est sur un Tyrannosaure Rex que vous allez effectuer votre atterrissage forcé en décapitant la bête au passage. Ça tombait d'ailleurs plutôt bien

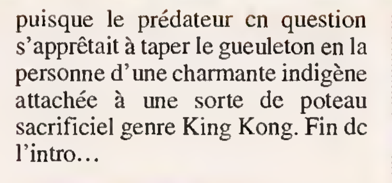


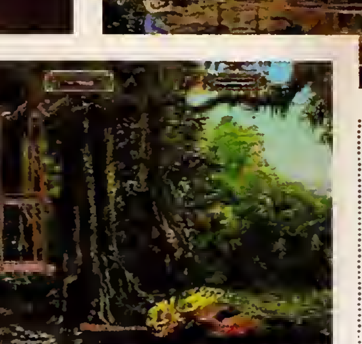












puisque le prédateur en question s'apprêtait à taper le gueuleton en la personne d'une charmante indigène attachée à une sorte de poteau sacrificiel genre King Kong. Fin de l'intro...

Dedans jusqu'au cou

Le premier écran de jeu vous représente pendu à votre parachute au-dessus de l'autel gardé par un sauvage qui voit d'un très mauvais œil votre intervention inopinée et radicale sur son dieu vivant qui l'est désormais beaucoup moins. Comme pour Another World, vous allez vous promener à travers une succession de tableaux (250 dans la version finale) dans un univers préhistorique de derrière les fagots rempli de tyranosaures, de brontosaures, ptérodactyles et autres bestioles du genre avec le but avoué de rester en vie. Récolte d'objets et résolution de situations tordues sont au programme (je tue le ptérodactyle qui tombe dans le marécage, comme ça le croco va le becter et je pourrai passer...). Comme vous le voyez, rien de bien nouveau en ce qui concerne le principe. C'est au niveau de la réalisation que l'on prend une claque. Tout d'abord, le jeu est en SVGA. Ensuite les écrans de fond qui composent le jeu sont, n'ayons pas peur des mots, d'une beauté exceptionnelle qui poussera le joueur le plus difficile à admirer le paysage avant de faire quoi que ce soit d'autre. L'autre baffe vient des sprites (des personnages style dessins animés pour nos nouveaux lecteurs). Dire qu'ils sont superbes ne suffit pas. Ils sont archi-magnifiques (réalisés sous 3DS) et souvent énormes. D'autre part, vous ne les verrez pas toujours « à l'égyptienne », c'est-à-dire de profil. Pour une fois, vous les verrez tourner sur eux-mêmes, venir du fond de l'écran vers vous (donc de face) ou faire le tour d'une bosquet faisant parti du décor pour reparaître de l'autre côté. Impressionnant.

Du côté interface, rien de bien original mais de l'efficace. En frappant une touche, vous accédez à un menu d'objet que vous avez récupéré et vous les utilisez en appuyant sur une autre touche pendant le jeu. En gros, vous pouvez bouger, tirer au fusil à pompe, recharger et utiliser un objet en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire.

Bon... Pour les gars qui ne seraient pas rapide rapide à la comprenette, ça a l'air d'être vraiment très bien, et cela devrait être un carton dans les tests le mois prochain. Capito ? ■

Olivier Canou





Wing Commander 4
The Price Of Freedom
Pas de répit pour les braves

FORMAT : **PC.**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS.**
DATE DE SORTIE : **FIN DÉCEMBRE.**

Doucement mais sûrement, Wing Commander 4 fait chauffer ses tuyères pour nous propulser aux alentours de Noël dans une épopée spatiale encore jamais vue sur PC. En tout cas, c'est l'impression que nous a laissé la démo présente sur le CD Gen4 !







Cette fois, on brûle ! Même si, comme on pouvait un peu s'en douter, Wing Commander 4 ne sera testé que dans le prochain numéro, gageons qu'Electronic Arts fera des pieds et des mains pour lancer son produit star de fin d'année pour la grande curée commerciale de Noël. En attendant ce moment qui risque de faire date dans vos chaussons ou sous votre sapin, la fameuse démo présentant le produit nous permet de nous faire une idée plus précise quant au produit final, et de mettre un terme aux diverses rumeurs et suppositions un rien stériles qui tournaient autour. Remarquez, c'est bien la faute d'Electronic Arts, qui prend un malin plaisir à jouer avec nos nerfs. Depuis notre visite sur les lieux de tournage aux studios Ren Mar d'Hollywood, rien, qued', zep. Bref aucune information n'a filtré des murs capitonnés de l'éditeur. Même Éric, malgré son courage légendaire, sa verve polémique et sa maîtrise des arts martiaux, n'a pas réussi à soutirer le moindre murmure de la part des charmantes attachées de presse d'EA. De toute



façon, il est très pris ces temps-ci, passant la plupart de ses nuits à rôder en hurlant à la lune autour des locaux de Cryo...

Dans l'espace, du nouveau

La bande annonce présentant des instants représentatifs des séquences vidéo ne laisse augurer que du bon. Au niveau du scénario, la trame aussi commence à se dessiner plus précisément : la guerre avec les Kilrathis s'étant achevée par une victoire totale de la Confédération (c'est nous, ça), le colonel Blair dit bonjour à ses veaux, vaches et cochons sur la terre ferme. Mais alors que tout semble aller trop bien, un convoi de la Confédération se fait traîtreusement massacrer par une mystérieuse escadrille appelée les

« Black Lance » dans les régions frontalières de la Confédération. Du coup, l'amiral Tolwyn est chargé d'enquêter sur l'affaire. Et devinez à qui il fait appel, hein ? Non, pas au seconde classe Thierry Falcoz, mais au colonel Blair et au major « Maniac » Marshall. Voilà qui promet une saine ambiance de franche camaraderie et quelques réparties cinglantes ! Avec Blair (Mark Hamill), Maniac (Tom Wilson) et Tolwyn (Malcom McDowell), on retrouve donc la plupart des ténors du troisième volet : le général « Paladin » Taggart (John Ryes-Davies), le capitaine Eisen (Jason Bernard) et le pilote Winston « Vagabond » Chang (Francios Chau). La vidéo semble bien tenir ses promesses : terminé les vilaines traces grisâtres parasites à l'écran, la qualité risque fort de vous surprendre ! Pour les bécanes les plus puissantes (genre Pentium, au hasard), l'affichage se fait en mode « 16 bits », ce qui permet une palette de 32 000 couleurs et les panoramiques, travellings et autres zooms sont à la fête. En bref, Wing Commander 4 risque bien de mériter le label « qualité cinématographique » !

Une sortie dans l'espace

La petite mission proposée (en plus de la vidéo tournante) donne tout de suite une idée du niveau graphique du moteur 3D. D'une part, les textures sont visiblement plus fouillées qu'avant, mais la vitesse d'animation ne paraît pas en souffrir. Aura-t-on enfin droit à du SVGA fluide, sur Pentium en tout cas ? Ne nous avançons pas trop, Wing Commander 4 devra subir le feu roulant de nos batteries de test avant de prononcer un quelconque avis définitif ! Les petits curieux remarqueront peut-être aussi que la possibilité d'afficher la partie simulation en VGA est toujours présente, contrairement aux premières affirmations d'Origin. C'est somme toute une bonne nouvelle pour les possesseurs de 486... DX2-66, s'entend. Le cockpit, quand à lui a complètement disparu pour laisser la place à une vue tête haute améliorée. Malgré tout, les commandes de votre vaisseau restent strictement les mêmes que dans WC3. Maintenant, on attend WC4 sur le plan de l'intérêt des missions, qui devrait être sensiblement amélioré. En attendant le test et surtout le jeu, regardez un peu le fichier « read.me », qui spécifie fièrement les records des développeurs sur cette démo en temps limitée. Vous avez à peu près un mois pour tenter de faire mieux ! ■

Frédéric Marié





ATTENTION !
DERNIÈRE OFFRE D'ABONNEMENT AVAN
AUGMENTATION !

POUR NOËL LE NOUVEAU GEN4 AU PRIX DE L'ANCIEN

11 numéros avec CD-Rom



290 F seulement !

OUI, je m'abonne à Génération 4 accompagné de son CD-Ro
pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

290 F (au lieu de ~~418~~ F)
➧ étranger : 370 F

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ....

Ville : .... Pays : ....

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre
☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899
☐ CB └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ exp. fin : ...

Date : .... Signature (des parents pour les mineurs)

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :
Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 0

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités Informatiquement, le droit d'accès et de rectifi
prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous op
à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

GRÂCE À L'ABONNEMENT

- ➧ Je reçois mon magazine chez moi.
- ➧ Je suis garanti contre les augmentations.
- ➧ Je gagne du temps et de l'argent : 30% de réduction sur le prix de vente au numéro.

MILLENNIA
ALTERED DESTINIES



"Millennia: Altered Destinies est peut-être la création la plus passionnante de 1995."

Steve Honeywell
Computer Game Review

"Voilà enfin un "Jeu Divin" original ... Millennia sera certainement l'un des jeux d'aventures galactiques les plus élaborés, les plus ambitieux et les plus sophistiqués du marché."

Bill Trotter
PC Gamer (US)

"Ce jeu a tout ce qu'il faut! Voyage dans le temps, combats spatiaux, diplomatie, commerce ... tout! Pas de doute, celui-là je le veux!"

Peter Smith
Strategy Plus

Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

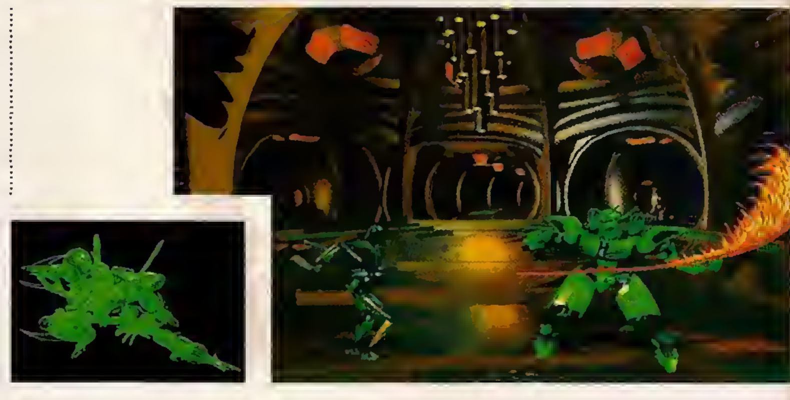
Rise Of The Robots 2
Resurrection
Le retour de l'enfant gâté

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MIRAGE.**
DATE DE SORTIE : **FÉVRIER 96.**



Plus de deux ans après son petit frère, le deuxième jeu de combats de robots édité par Mirage a subi de nombreuses modifications pour finalement se fixer sur un projet relativement précis. On profite de l'occasion pour faire définitivement le point !

Alors que vous étiez parvenu difficilement à vaincre le cyborg en chef (le Superviseur) dans le premier épisode, vous voici confronté à un problème beaucoup plus grave : ce sont maintenant près d'une trentaine de robots différents qui veulent désormais devenir le maître incontesté de la ville de Metropolis 4. Vos chers savants n'ont rien trouvé de mieux que d'inoculer à l'ensemble de la faune robotique, un virus qui les a tous transformé en psychorobots ! Comme vous pouvez le voir, le scénario est à l'image de ce genre de jeu : basique. Cependant, Mirage semble avoir fait le maximum pour assurer à son jeu une bonne compétitivité grâce à une attention toute particulière accordée aux autres aspects du jeu. Pendant tout l'été, l'équipe de Mirage s'est en effet lancée dans une offensive de grande envergure auprès des joueurs et de la presse internationale pour analyser, décortiquer et disséquer tout ce qui s'était fait ou allait se faire dans le domaine des jeux de combats. Nous avions ainsi eu droit à une visite de cet éditeur pour nous demander ce qui « selon nous », faisait la différence entre un bon et un mauvais Beat Them Up. Il semble que cet effort ait porté ses fruits, car au niveau de la conception, le produit annonce tout ce qu'il faut pour exploser. Le nombre de robots, 18 plus dix boss, avec pour chacun une trentaine de mouvements différents (contre sept sur le premier épisode). Pour les amateurs de Street Fighter 2, Mortal Kombat 3 et autre FX Fighter, le point crucial est en effet le nombre de coups spéciaux. Chacun aura donc quatre coups particuliers, plus deux super-méga-coups, avec surtout la possibilité d'en déclencher un alors qu'un autre mouvement est déjà entamé. Tout ça sans parler de quelques coups supplémentaires surprises. Chaque robot aura au moins une attaque à distance, plus diverses







parades, sans parler de la possibilité d'enchaînement de coups qui rapporteront beaucoup plus de points.
Enfin, et cette innovation n'est pas des moindres, les joueurs pourront agir sur les décors, avec des obstacles, des geysers de flammes, des liquides qui rendront certaines zones glissantes, des boutons pour ouvrir des trous sous les pieds d'un adversaire... Bref, la conception semble vraiment offrir tout ce que l'on pouvait attendre.

Réalisation sans faille ?

Au niveau de la technologie employée, là encore, il semble que Mirage ait bien appris de ses erreurs passées. Les robots sont encore plus beaux, mieux modélisés et surtout, nettement mieux animés. La rapidité de jeu est elle aussi très largement supérieure à ce qu'elle était dans Rise 1. Mais il reste l'éternelle question de la jouabilité. Tous ces jeux de combats ne peuvent survivre que grâce à cet unique élément : une jouabilité parfaite. Et là encore, Mirage a basé son développement sur une enquête très poussée auprès des joueurs pour savoir ce qu'ils préféraient. Il semblerait donc que chacun des ennemis possède sa propre intelligence et ses propres points faibles, qui demanderont au joueur à la fois sagacité, justesse d'observation et dextérité. Pour bien finir la chose, c'est Brian May, le célèbre guitariste de Queen qui a composé la musique du jeu, pour un produit qui s'annonce à bien des égards comme très rythmé. Le joueur pourra même configurer le jeu comme bon lui semble : modification de l'intelligence des robots, de leur vitcssc... Nous n'avons malheureuscmcnt pas encore pu obtenir une version jouable mais on nous a promis d'ici quelques semaines une démo jouable, alors patience et passez de bonnes fêtes, dans la joie et la paix. L'an prochain, ce sera Resurrection Day ! ■

Didier Latil



TOYS "Я" US®

Les Jouets C'est Nous.

WORLD CIRCUIT RACING

GRANDprix 2

STAR WARS REBEL ASSAULT II

RAYMAN

WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

ALIENS

SU-27 FLANKER

THE DIG

MYST

TOUS LES HITS SONT CHEZ TOYS "Я" US



PROMOTIONS !

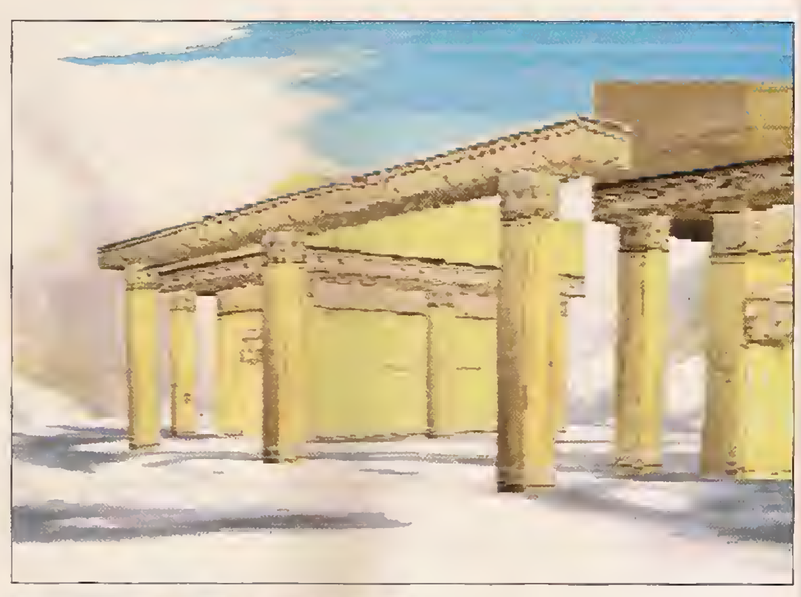




Deus Ex Machina
La vie au grand air

FORMAT : **CD-ROM PC.**
ÉDITEUR : **SILMARILS.**
DATE DE SORTIE : **JANVIER 96.**

Silmarils inaugurait jadis le soft de survie en milieu hostile (Robinson's Requiem). Ils récidivent aujourd'hui avec Deus Ex Machina en utilisant cette fois tout le potentiel offert par le support CD-Rom. Un gros produit en perspective.



Silmarils sortira bientôt le soft auquel nous avons tous rêvé, au moins une fois, comme ça, pour changer de la double page intérieure de Playb... Gen4 (je pensais bien sûr aux généreuses formes 3D de Winco 4) ? Deus Ex Machina s'annonce en effet comme étant le jeu d'aventure le plus réaliste jamais réalisé sur votre bô PC. Pas moins ! Imaginez-vous projeté au sein d'un univers dans lequel vous devez vous alimenter, dormir, vous habiller, bref, faire tous les gestes qui constituent votre vie quotidienne... ou presque. Car, bien sûr, quand je dis « vie quotidienne », ce n'est pas tout à fait exact. Ce soft ne simule pas vos réveils nauséeux, petits déjeuners au radar, mutilations à la brosse à dents, transports en commun... et autres récurrences existentielles qui font de votre vie un enfer permanent. Dans Deus Ex Machina, vos préoccupations ne sont pas celles d'un citadin qui, marchant sur un trottoir, lutte avant tout pour la survie de ses mocassins en milieu hostile (horde d'étrons géants). Non, ici, c'est votre vie de mercenaire aguerri qui est directement menacée : montagnes aux reliefs dangereux, climats délétères,



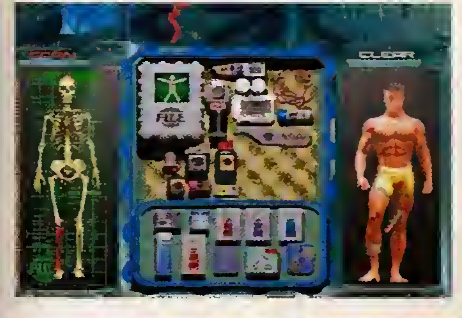


monstres préhistoriques... vous allez souffrir (oumph !) et même, parfois, mourir (rââââ...). Loin des contingences de la vie moderne, ce soft se limite donc aux gestes essentiels qui peuvent vous sauver, tel un Rambo au QI anormalement élevé (puisque c'est vous qui le guidez).

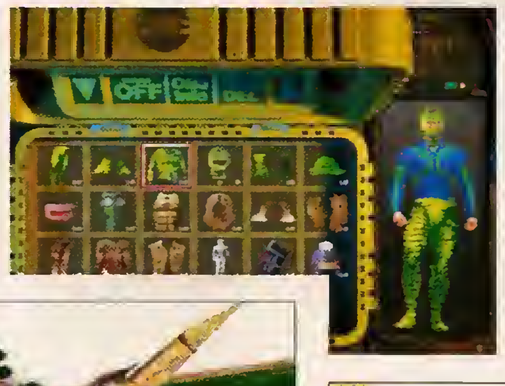
Un seul mot : survivre

Remarquez, ces actions sont nombreuses. Pour commencer, votre environnement étant en vue subjective 3D, vous pouvez effectuer tous les mouvements désormais courants dans ce type de jeux : avancer (oh ?), pivoter, se déplacer latéralement, regarder en haut ou en bas et courir. Plus inhabituel, il est également possible de sauter, ramper et... nager sous l'eau ! Je ne pense pas vous surprendre en affirmant que vous pourrez également combattre les créatures, humanoïdes et robots rencontrés à l'aide de coutelas, hache, arc, laser, etc. Pas seulement pour vous en débarrasser mais pour manger ceux qui sont comestibles (hormis les humains, quand même...). Car, effectivement, en jeûnant trop longtemps, vous vous affaiblissez et donc vous augmentez les risques d'avoir le dessous dans un combat, ou d'attraper un virus quelconque. De toute façon, sauf à être immunisé contre tout (y compris aux haches à deux mains), vous devriez avoir besoin d'ouvrir la p'tite mallette de soin qu'on vous a confié avant de partir : atèles, morphine, coagulant, médicaments divers... il y a même de l'arsenic pour devancer l'appel (au cas où vous tomberiez dans une fosse sans issue, par exemple). Bon, d'accord, vous pourriez m'objecter avec pertinence













que tout cela était déjà présent dans Robinson's Requiem, y compris d'ailleurs la possibilité de fabriquer des objets (torche, canne à pêche, jumelles, etc). Pourtant, Deus Ex Machina bénéficie d'apports assez remarquables au regard de son prédécesseur.

Requiem pour Robinson

Graphiquement tout d'abord : il est vraiment beaucoup, beaucoup plus beau. Entièrement en 3D mappée, VGA ou SVGA, les décors sont superbes. Souvent assez dépouillés, ils dégagent tout à la fois une sorte de sérénité ct une menace sourde rcnforcée par une brume en arrière plan (genre Magic Carpet) d'où émerge parfois soudainement une cahute, un temple ou… un yeti ! Par ailleurs, que ce soient vos tirs lasers, les feux et torches que vous allumez, ou simplement le soleil, les lumières sont tout à la fois réalistes (diffusion et ombres portées) ct magnifiques. Les bruitages ont également été considérablement travaillés : gazouillis d'oiseaux, ruissellement d'une rivière, gargouillis marécageux, croassement de ptérodactyles… la puissance et l'origine (effet stéréo) du son dépendent directement de votre distance et votre orientation au regard de la source sonore. Vous pourrez même vous diriger au bruit pour chercher un lac ! Quant aux animations, souvent négligées dans ce genre d'aventure 3D, elles ont ici bénéficiées d'un soin particulier. En effet, si on excepte les mouvements de vos bras (assez risibles sur la bêta examinée), vos ennemis déploient des gestuelles souvent dans le style « kick boxing » particulièrement fluides, à tel point que, hormis une absence de caméra mobile, elles sont comparables à celles de « Virtua Fighter » sur console. Génial ? Peut-être… si votre quête initiale (détruire un groupe de terroristes) se prolonge durant le jeu avec un vrai scénario et, surtout, si la réalisation de la version finalc cst à la hauteur de nos espérances. Test au prochain numéro ! ■

Eric Ernaux

Concours Flight Unlimited

Gagnez un casque virtuel VFX-1 de chez Forte Technologies, Inc. et des jeux Flight Unlimited !!

1er prix : un casque virtuel VFX-1 (valeur 6500F TTC) + le jeu Flight Unlimited

Du 2ème au 10ème prix : le jeu Flight Unlimited sur CD-Rom PC

Disponible sur CD-ROM PC

FLIGHT UNLIMITED™

1 - Dans Flight Unlimited, combien d'appareils pouvez-vous pilote

A 3 B 5 C 7

2 - Flight Unlimited est :

A une simulation de voltige aérienne
B une simulation d'hélicoptère
C une simulation de combat

3 - Dans Flight Unlimited, combien de leçons pouvez-vous prendre

A 10 B 20 C 30

Retournez ce bulletin (ou recopiez-le sur papier libre) avant le 31.12.95 (le cachet de la poste faisant foi) à Ubi Soft, 28 rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex

Réponses : 1 A B C 2 A B C 3 A B C

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Extraits du règlement 1 - Ubi Soft et Génération 4 organisent un concours qui sera clos le 31.12.95 à minuit. 2 - La participation est ouverte à tous l'exception des membres d'Ubi Soft et Génération 4. Elle implique l'envoi d'un bulletin de participation original que vous trouverez dans votre maga Génération 4. Les bulletins raturés, illisibles ou incomplets ne seront pas pris en compte. 3 - Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes ré





28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Retrouvez-nous sur Internet
http://www.ubisoft.com

DISKIMAGE présente :

les compilations ultimes !



600 Mo 100% utiles !

450 jeux ! 65 démos





NOUVEAU

MAC GAMES

HIVER 95

PLUS DE 450 JEUX d'aventure, d'arcade, de hasard, et de réflexion...

Plus de 25 jeux pour enfants...

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à DISKIMAGE, 135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

Je règle la somme de ______ F par : ❑ chèque ❑ CB n° : .... Expire fin : ___/___

Date et signature :

Je commande :
❑ Le CD-Rom Mac Expert
❑ Le CD-Rom Mac Games

Premier Mail Order

…Francaise	AM	ST	MAC	PC	
…Star ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
…CTION KIT	199	-	-	-	VF
… CDROM	-	-	-	289	
…mpilation - *Guardian, Roadkill,* … A1200/CD32	199	-	-	-	
…ilogy ... CDROM	-	-	-	299	
… Fest ... CDROM	-	-	-	319	
…ace Collection ... CDROM	-	-	-	299	
… Worlds ... CDROM	-	-	-	289	
… 3.5/CDROM	-	-	259	259	
… A500/A1200	129	129	-	129	VF
… Hockey ... 3.5/CD	-	-	-	289	VF
… 3D ... A1200/CD32	199	-	-	-	NF
… 500/1200/CD32	199	-	-	-	NF
…	199	-	-	229	
…BOW ... CDROM	-	-	-	299	
…ager	-	-	-	279	
…tion Kit	129	-	-	159	
… System	-	-	-	279	
… A1200,CD32	199	-	-	-	
…oom; *Streetfighter 2;* …*ectre VR; Novastorm;* …*cles; Chaos Continuum;* …*Project Turbo*	-	-	-	269	
…	229	-	-	-	VF
… 3.5/CDROM	129	-	-	129	
…	249	-	-	249	VF
… 3.5/CDROM	-	-	-	279	VF
… Legacy ... CDROM	-	-	-	199	
… 3 ... CDROM	-	-	-	269	
… Sky ... CD32AUSSI	229	-	-	249	
… A1200/CD32/3.5/CDROM	199	-	-	199	
… CDROM	-	-	-	259	
… A1200/CD32/3.5/CD	199	-	-	269	
… 3.5/CDROM	-	-	229	279	
…	199	-	-	199	
… CDROM	-	-	-	249	
…GE LEAGUE 1200/500/3.5	249	-	-	249	VF
…GE LEAGUE EDITION CD	-	-	-	269	VF
…GE COUPE DU 1200/500/3.5	249	-	-	249	VF
…GE COUPE DU MONDE CD	-	-	-	269	VF
…	139	229	-	139	
… CD32	199	-	-	-	
…	199	-	-	229	NF
…/Chaos Eng/T2	229	-	-	-	
… 3.5/CDROM	199	-	-	269	
… Italia 95	199	199	-	199	
… 93+94	129	199	-	199	
… of Season	129	129	-	129	
…	149	-	-	219	
… A500/A1200	199	-	-	-	
… 1200/DOS ou Win	219	-	-	269	
… CDROM	-	-	-	299	
…	-	-	349	349	
… - Lucas Arts	-	-	-	199	
… - Delphine ... 3.5/CDROM	-	-	-	179	
… A1200	199	-	-	-	
…	199	199	-	229	VF
… 3.5/CDROM	229	-	299	279	
… 3 ... 3.5/CDROM	229	-	-	229	VF
…queror ... CDROM	-	-	-	299	
…	229	-	-	99	
…	269	-	-	269	VF
… CDROM	-	-	349	309	
… OEM) ... CDROM	-	-	-	179	
… OEM) ... CDROM	-	-	-	199	

NF = Notice Francaise	AM	ST	MAC	PC	
Dawn Patrol ... Amiga/CDROM	229	-	-	129	
Day of Tent/Indy Atlantis ... CDROM	-	-	-	299	
Deluxe Strip Poker 1 & 2 ... CDROM	-	-	-	129	
Detroit ... A500/A1200/3.5	229	-	-	269	VF
DISCWORLD ... CDROM	-	-	319	299	
Dogfight ... 3.5/CDROM	129	-	-	129	
Doom 2	-	-	-	329	
Doom 2 ... CDROM	-	-	329	369	
Dune ... CDROM	129	-	-	159	
Dune 2	129	-	-	129	NF
Dungeonmaster 2 (Am-Disque Dur) ... 3.5/CD	229	-	-	269	
Elite 2 - Frontier ... CD/CD32 AUSSI	199	199	-	199	
Elite 3 ... A1200/CD32/3.5/CDROM	199	-	-	269	
Extreme Racing ... A1200/CD32	199	-	-	-	
Eye of the Beholder 1 ou 2	129	-	-	129	
F14 Fleet Defender ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
F15 Strike Eagle 2 ... 3.5/CDROM	129	129	-	129	
F15 Strike Eagle 3 ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
F19 Stealthfighter ... 3.5/CDROM	129	129	-	129	
F117A Stealthfighter ... 3.5/CDROM	129	-	279	129	
Falcon 3.0	-	-	-	129	VF
FEARS ... A1200/CD32	199	-	-	-	
Fields of Glory ... 500/1200/3.5/CD	129	-	-	129	EF
FIFA Int Soccer ... 3.5/CDROM	199	-	-	269	
Fighter Wing ... 3.5/CDROM	-	-	-	299	
Flight Commander 2	-	-	-	279	
Flight Commander 2 ... CDROM	-	-	-	299	
Flight Unlimited ... 3.5/CDROM	-	-	329	329	
FLIGHT SIMULATOR 5.1 ... 3.5/CD	-	-	-	299	
F Sim 5 Europe 1 ou Las Vegas	-	-	-	229	
F Sim 5 Flightshop ... CDROM	-	-	-	349	
F SIM 5.1 HAWAII ... CDROM	-	-	-	159	
F Sim 5 Paris ou New York	-	-	-	159	
F Sim 5 Rallye Around the World	-	-	-	229	
F SIM 5 SCENERY DESIGNER	-	-	-	249	
F Sim 5 Survol des Iles	-	-	-	159	NF
Formula 1 Grand Prix ... 3.5/CDROM	129	-	-	129	
Formula 1 Grand Prix 2 ... CDROM	-	-	-	329	
Full Throttle	-	-	-	299	
G Gooch World Class Cricket ... 3.5/CDROM	99	99	-	99	
GLOOM ... A1200/CD32	199	-	-	-	
Gloom Data Disk ... A1200	129	-	-	-	
Gloom Deluxe	199	-	-	-	
Gloom 2 ... CD32	199	-	-	-	
Guardian ... A1200/CD32	99	-	-	-	
Gunship 2000 ... 3.5/CDROM	129	-	-	129	
Harpoon ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
Harpoon 2 ... CDROM	-	-	299	279	
Harp 2 WestPac Ou ColdWar Battleset	-	-	179	169	
Harpoon 2 Scenario Editor	-	-	-	179	
HEART OF DARKNESS ... CDROM	-	-	-	329	
Hexen (Heretic) ... 3.5/CDROM	-	-	-	299	
High Seas Trader ... A1200/3.5/CD	229	-	-	269	VF
History Line 1914-1918 ... 3.5/CD	199	-	-	249	VF
Hokum KA-50 (Werewolf) ... 3.5	-	-	-	269	
INDY CAR 2 ... CDROM	-	-	-	259	
Iron Assault ... 3.5/CDROM	-	-	-	229	
Ishar Trilogy ... A500+	179	-	-	-	
Jet Fighter 3 ... CDROM	-	-	-	299	
Jetstrike ... A500/A1200/CD32/3.5/CD	199	-	-	229	
K Off 3 Euro Chall ... 500/1200/3.5/CD	199	-	-	199	VF
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	129	129	-	129	NF
Kings Quest 7 ... CDROM	-	-	-	299	
L'ENTRAINEUR ... CDROM	-	-	-	299	VF
L'Entraineur - Anglaise League D/Disk ... CD	-	-	-	139	VF
L'Entraineur - Espagnole League D/Disk CD	-	-	-	139	VF

OEM = Sans Boite	AM	ST	MAC	PC	
L'Entraineur - Scudetto League D/Disk ... CD	-	-	-	139	VF
Leading Lap ... A500/A1200	199	-	-	-	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	129	129	-	129	
Lemmings 1 et 2 ... CDROM	-	-	-	199	
Lemmings 2 (The Tribes)	199	199	-	199	
Lemmings 3 ... A1200	199	-	-	229	
LEMMINGS 3D	-	-	-	329	
Links 386 Pro SVGA ... PC3.5/CDROM	-	-	319	289	
Links Banff Springs ou Mauna Kea	-	-	-	159	
Links Castle Pines ou Innisbrook	-	-	-	159	
Links Fantasy Course ... 3.5/CDROM	-	-	-	179	
Links Big Horn ou Pebble Beach	-	-	189	159	
Links Prairie Dunes ... M3.5/PC3.5/CDROM	-	-	189	179	
Links The Belfry ... CDROM	-	-	-	179	
LITTLE BIG ADVENTURE ... 3.5/CD	-	-	-	349	
LORDS OF MIDNIGHT ... CDROM	-	-	-	129	VF
Lords of the Realm ... 500/1200/CD32	229	-	-	269	VF
MACHIAVELLI ... CDROM	-	-	-	299	
Mad Dog Macree 1 ou 2 (OEM)	-	-	-	169	
Madeline ... 3.5/CDROM	-	-	299	279	
Master Axe ... 500/1200	179	-	-	-	
Menzoberanzan (OEM) ... CDROM	-	-	-	199	
Micro Machines 2 ... CDROM	-	-	-	279	
Microlight Warriors ... A1200/CD32	199	-	-	-	
Military Masterpieces ... CDROM	199	-	-	229	
Mortal Kombat 2 ... 3.5/CDROM	199	-	-	179	NF
NASCAR (OEM) ... CDROM	-	-	-	189	
NASCAR Track Pack ... CDROM	-	-	-	149	
NBA 95	-	-	-	349	
NHL Hockey 95	-	-	-	279	
Ocean Trader	-	-	-	249	
Odyssey ... A500/A1200	189	-	-	-	
OPERATION CRUSADER	-	-	-	279	
Panzer General ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
PGA Euro Tour ... 500/A1200/CD32	199	-	-	-	
PGA Tour Golf+	129	-	-	179	
PGA 486 ... CDROM	-	-	-	279	
Phoenix: Reunion 2 ... CDROM	-	-	-	299	
Pinball Fantasies ... 1200/CD32/3.5/CD	199	-	-	269	NF
Pinball Dreams and Fantasies	249	-	-	229	NF
Pinball Dreams ... CDROM	-	-	-	259	NF
Pinball Illusions ... A1200/CD32	199	-	-	269	NF
Pinball Mania (Win) ... 3.5/CDROM	-	-	-	259	
Pizza Tycoon ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
Player Manager 2	129	-	-	159	
Police Quest 1 ou 2 ou 3	129	129	-	129	NF
Populous 2 ... 3.5/CDROM	129	129	-	129	
POWER CORRUPTION & LIES - *UFO, Fleet Defender, Dune2, Beneath A Steel Sky* ... CDROM	-	-	-	259	
Premier Manager 2	79	179	-	-	
Prem Manager 3 ... 500/1200/3.5/CD	179	-	-	229	
Prem Manager 3 Multi Edit Sys	119	-	-	129	
Railroad Tycoon Deluxe ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	VF
REBEL ASSAULT 2 ... CDROM	-	-	-	359	
Rise of the Triad ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
ROADKILL ... A1200/CD32	99	-	-	-	
Roadwarrior - Quarantine 2 ... 3.5/CDROM	-	-	-	279	
Sam & Max Hit the Road	-	-	-	169	
Seal Team ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
Sensible Golf ... 3.5/CDROM	199	-	-	259	NF
Sensible Soccer 1.1 92/93	129	-	-	129	NF
Sensible World of Soccer	199	-	-	199	
Sensible World of Soccer ... CDROM	-	-	-	269	
Settlers	229	-	-	299	VF
SHADOWCASTER ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
Silent Service 2 ... 3.5/CDROM	129	-	-	129	

	AM	ST	MAC	PC	
Sim City 2000 ... A1200 SEUL	269	-	-	229	NF
Sim City 2000 Collection ... CDROM	-	-	-	329	
Sim Classics (Ant/City/Life)	229	-	-	279	
Sim Tower	-	-	349	299	
Simon the Sorceror ... A1200/CD32/3.5/CD	129	-	-	129	NF
Simon the Sorceror 2 ... 3.5/CDROM	229	-	-	279	
Space Quest 1 ou 2 ou 3	129	129	-	129	
Space Hulk	129	-	-	129	
Speedball 2	89	99	-	109	
Spears Legacy ... A500/CD32	199	-	-	-	
SSN-21 SEAWOLF ... 3.5/CDROM	-	-	-	129	
Star Crusader ... CDROM	-	-	-	299	
STAR TREK - FINAL UNITY ... CDROM	-	-	-	299	
Star Trek - Omnipedia ... CDROM	-	-	-	349	
Subwar 2050 ... A1200/3.5/CD	129	-	-	129	EF
Super Lge Manager ... 500/1200/CD32	199	199	-	-	
Super Skidmarks ... A500/A1200	199	-	-	-	
Super Streetfighter 2 ... 3.5/CDROM	-	-	-	229	
SYNDICATE ... 3.5/CD	129	-	-	139	
System Shock ... CDROM	-	-	-	129	
TERMINAL VELOCITY ... 3.5	-	-	-	279	
TERMINAL VELOCITY ... CDROM	-	-	-	299	
TFX (4Mb + Cte accel graph) A1200 SEUL	249	-	-	-	
THE LAST DYNASTY ... CDROM	-	-	-	309	
THEME PARK ... 500/1200/CD32/CD	229	-	319	279	
Third Reich ... 3.5/CDROM	-	-	-	299	
Tie Fighter Collection CD	-	-	-	329	
Tornado & Desert Storm ... 3.5/CD	-	-	-	99	
Tower Assault ... CD32/CDROM	199	-	-	229	
Transport Tycoon ... 3.5/CDROM	-	-	299	279	
Transport Tycoon World Editor	-	-	-	149	
UFO ... 500/1200/3.5/CD	249	-	-	279	
Ultima Underworld 1	-	-	-	129	
Ultimate Body Blows ... CD32/3.5/CD	199	-	-	199	NF
ULTIMATE DOOM ... 3.5/CDROM	-	-	-	229	
Ultimate Soccer Man ... 500/1200/3.5	199	-	-	229	VF
US NAVY FIGHTERS ... CDROM	-	-	-	339	
USS Ticonderoga ... 3.5/CDROM	-	-	299	299	
VIRTUAL KARTING ... A1200	199	-	-	-	NF
Wembley International Soccer ... A1200/CD32	99	-	-	-	
Wing Commander 2 ... 3.5/CDROM	-	-	-	149	
WORLD CLASS RUGBY 95 ... 3.5/CD	129	-	-	129	
World Of Soccer	79	-	-	-	
Worms ... A500/CD32/3.5/CDROM	199	-	-	229	
XIth Hour - 7th Guest 2 ... CDROM	-	-	299	399	
X Com Terror from Deep ... 3.5/CD	-	-	-	329	
X Wing Collection	-	-	329	199	
Z ... CDROM	-	-	-	279	
Zool 1 ou 2 ... CD32	189	-	-	-	NF
TITRES POUR ADULTES > 18 ANS - IBM CDROM					
Asian Dream Girls 2	-	-	-	169	
Asian Pleasures 3	-	-	-	169	
Asian Pleasures 4	-	-	-	169	
Blonde Bombshell	-	-	-	109	
Blow!	-	-	-	109	
Breast Strokes	-	-	-	129	
Erotic Games - Zpider	-	-	-	189	
Escape	-	-	-	129	
European Dream Girls Vol 2	-	-	-	169	
European Dream Girls Vol 3	-	-	-	169	
Fabulous Fetish Machine	-	-	-	129	
From Denmark With Love Vol 1	-	-	-	99	
From Denmark With Love Vol 2	-	-	-	99	
Girls Games No 1 (Windows)	-	-	-	169	
Hot Spot Women 2	-	-	-	179	
Nightclub Amsterdam	-	-	-	179	

	AM	ST	MAC	PC
Nightclub Copenhagen	-	-	-	179
Penthouse Select A Pet Vol 1 (Win)	-	-	-	249
Photo Studio	-	-	-	179
Pin Up Girls Vol 2	-	-	-	189
Pixels of Passion Vol 3	-	-	-	179
Scandanavian Cover Girls 2	-	-	-	179
Scandanavian Cover Girls 3	-	-	-	179
Sinful Girls No 1	-	-	-	169
Sinful Girls No 2	-	-	-	169
JOYSTICKS & ACCESOIRES				
3.5" Boitier 50 Disk	59	59	59	59
3.5" Boitier 100 Disk	79	79	79	79
ADAPTEUR POUR ANALOG JOYSTICK	59	-	-	-
Cable d'extension pour Clavier	-	-	-	59
Cable d'extension pour Joystick	59	-	-	79
Cable d'extension pour Souris	59	-	-	59
CH Flitestick ... (AAN)	299	-	-	299
CH Flitestick Pro	-	-	599	489
CH Pro Pedals	-	-	-	699
CH Virtual Pilot	-	-	-	599
CH Virtual Pilot Pro	-	-	-	699
Cheetah Bug	119	119	-	-
Cheetah 125 +	99	99	-	-
Competition Pro Joypad pour CD32	159	-	-	-
Freewheel Analog Volant	249	-	-	279
Freewheel Digital Volant	249	-	-	-
Gravis Analog Joystick ... (AAN)	299	-	-	299
Gravis Analog Pro Joystick	-	-	-	329
Gravis Gamepad	179	179	279	219
PCMCIA GAMECARD II	-	-	-	449
Quickjoy PC Optix Analog/Digital)	-	-	-	299
Quickjoy PC Propad-SV230	-	-	-	109
QUICKSHOT SKYMASTER QS206	-	-	-	259
Quickshot Super Warrior QS201	-	-	-	149
Quickshot Warrior QS123	-	-	-	129
Saitek Megagrip 3-MX230	-	-	-	129
Saitek Megagrip 7-MX732 ... (AAN)	139	-	-	139
Saitek Megagrip 8-MX734 (Digital)	-	-	-	149
Screenbeat 3 Enceintes	129	-	-	129
Screenbeat 4 Enceintes - SB204	119	-	-	119
Screenbeat 5 Enceintes - SB205	119	-	-	119
Screenbeat Pro 50 Enceintes - SB250	-	-	-	299
Soundblaster 16 Value SB-2770	-	-	-	799
SOUNDBLASTER 32 AWE VALUE	-	-	-	1299
Souris	109	109	-	109
Suncom Analog Edge II (Analog) ... (AAN)	159	-	-	159
Suncom Flightmax (Analog)	-	-	-	279
SUNCOM G-FORCE YOKE	-	-	-	399
Suncom FX2000 ... (AAN)	199	-	-	199
Suncom Slik Stick	79	79	-	-
Suncom Tac	99	99	-	-
Thrustmaster ACM Gamecard	-	-	-	259
Thrustmaster F16 Flight Control	-	-	-	899
Thrustmaster F16 TQS	-	-	-	899
Thrustmaster Formula T2 - *Steering Wheel, Brake & Accelerator Pedal*	-	-	-	999
Thrustmaster Mk2 Flight Control	-	-	-	599
Thrustmaster Mk2 Weapons Control	-	-	-	749
Thrustmaster Pro FCS	-	-	-	999
Thrustmaster Rudder Control System	-	-	-	999
Thrustmaster XL Joystick	-	-	-	259

PRENOM

VILLE

Pour Commandes Telephoniques Appelez 19 44.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour Commandes Telephoniques Par Fax 19 44.12.68.27.11.73

MASTERCARD

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

VISA

DATE D'EXPIRATION ___/___

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES | PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL ______ TTC

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept:GEN12
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

MAC ☐ CDROM ☐ PC3.5" ☐ AMIGA ☐ A1200 ☐ CD32 ☐ ST ☐

Kingdom O'Magic

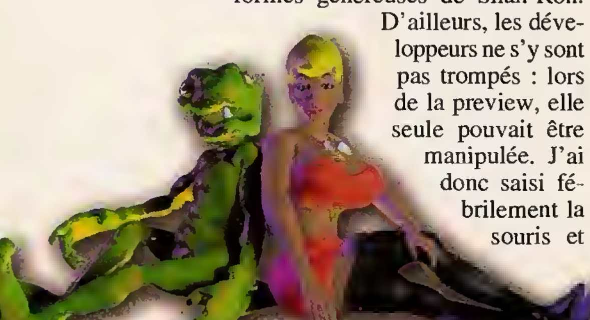
The Neverending Story

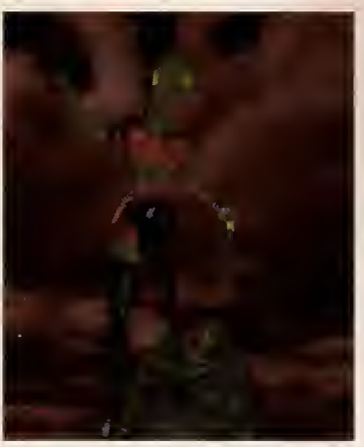
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SCI.**
DATE DE SORTIE : **JANVIER 96.**

On imagine toujours les magiciens avec une robe bleue, un chapeau conique et une longue barbe grise. SCI révolutionne la mode : demain la magie se portera plutôt dénudée, avec un body et un short moulant. Certes, sur Merlin, cela ferait plutôt « Blue Boys Club », mais sur Shah-Rhon la voluptueuse...



Dans ce jeu d'aventure en 3D, vous aurez deux possibilités : soit incarner un homme-serpent verdâtre et scrofuleux (Sidney, guerrier), soit jouer une donzelle en tenue légère, pourvue d'une poitrine qu'un « bonnet E » serait incapable de contenir efficacement (Shah-Ron, magicienne). Le fait d'être à plusieurs semaines de la sortie de ce soft ne me fait absolument pas douter du choix que vous ferez d'emblée : la voluptueuse damoiselle. Non que vous préfériez jouer une magicienne plutôt qu'un guerrier, mais pour vous donner une idée de l'environnement en 3D, rien ne vaut un détour par les formes généreuses de Shah-Ron. D'ailleurs, les développeurs ne s'y sont pas trompés : lors de la preview, elle seule pouvait être manipulée. J'ai donc saisi fébrilement la souris et





laissé courir ma main (le curseur représente une main style « toon ») sur Sh... l'écran. L'interface est confortable. En mode « par défaut », il me suffit de cliquer sur l'écran pour que la pulpeuse héroïne se déplace vers le point indiqué (à la manière des « Quest » de Sierra). Si le curseur passe sur un personnage ou un objet digne d'intérêt, les doigts du curseur-main se mettent à grésiller. En cliquant dessus, apparaît alors un disque sur lequel figurent les icônes des actions possibles : utiliser, ramasser, combattre, lancer un sort, discuter, obtenir



des informations (caractéristiques d'un personnage). Après avoir sélectionné l'action, le soft s'occupe de tout : les combats donnent lieu à une nuée « toonesque », les lancers de sorts s'effectuent immédiatement, les discussions s'engagent par apparition d'une boîte de dialogue, etc.

Bannir répétitions et ennui

Contrairement aux nombreux jeux d'aventure dont l'interface reprend classiquement la syntaxe grammaticale « verbe puis objet », je sélec-















tionne d'abord l'objet directement à l'écran puis le soft m'indique les actions possibles pour ledit objet. Ce type d'interface n'est pas nouveau puisqu'il a déjà été utilisé, entre autres, dans Orion Conspiracy (Domark). Mais il présente au moins l'avantage d'être rapidement maîtrisé et de ne pas entraîner le joueur dans une série d'essais-erreurs extrêmement répétitifs. Certes, les objets qui s'accumulent dans mon inventaire peuvent toujours être soumis à diverses combinaisons bizarroïdes, genre « utiliser moule à gâteau sur agent de police » mais les nombreuses discussions que j'ai avec les autochtones m'aiguillent suffisamment pour m'éviter de tels égarements. Alors, bien sûr, qui dit « profusion de dialogues » dit « lassitude du joueur ». Kingdom O'Magic échappe à ce travers grâce à des échanges de propos pétris d'humour : allusions grivoises, « non sense » typiquement british (style Monty Python), comique de répétition… espérons seulement que la traduction en français (texte et voix) ne trahira pas cette dimension essentielle. Mais l'humour n'est pas le seul remède utilisé par SCI pour lutter contre « l'ennui du joueur » (maladie encore trop répandue), chaque personnage conserve en mémoire les actions l'ayant impliqué (combats, conversation…). Il ne tiendra donc jamais les mêmes propos d'une rencontre à une autre : ce nain a combattu un troll, il le dira à Shah-Ron ; il lui a demandé si sa mère était une vache normande, il ne reposera plus la question… Bref, de quoi éviter les mille petites séquences répétitives qui polluent encore trop souvent les jeux d'aventure.

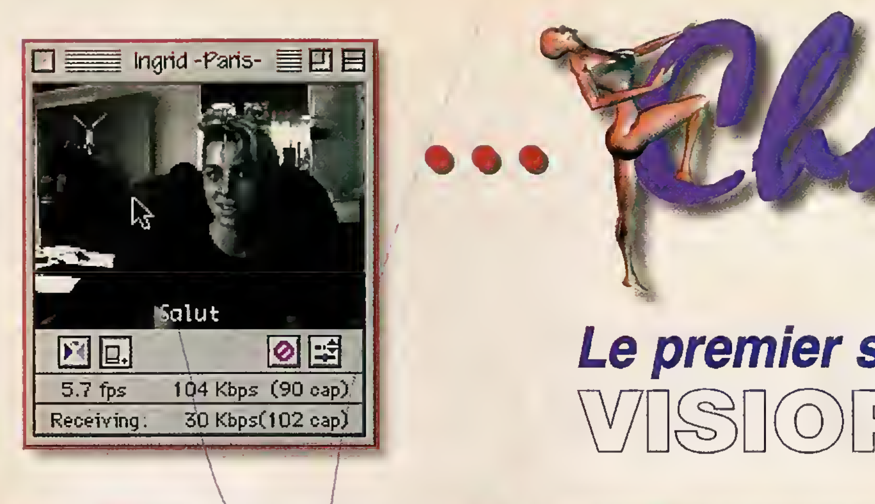
Grosse espérance de vie

Une fois préservé de tout risque d'ennui, le joueur appréciera que Kingdom possède une longue durée de vie. Avec trois quêtes (traditionnelle, « magnifique » et bizarre), 105 lieux différents et 90 personnages variés et souvent cocasses (de la grand-mère au troll, en passant par des bonshommes en pain d'épice), plus d'une cinquantaine d'heures de jeu semblent déjà garanties. Pourtant les concepteurs ont souhaité nous offrir plus encore : une nouvelle aventure à chaque partie. Pour cela, ils ont doté 45 des personnages d'un emploi du temps personnel (ils se déplacent, combattent entre eux et ramassent des objets, que le joueur soit ou non présent sur les lieux). Toute variation dans la chronologie des actions du joueur pouvant entraîner ailleurs une modification substantielle de l'univers de jeu (interlocuteur trucidé, objet disparu, etc.), il devient alors quasiment impossible de faire deux fois la même aventure. Kingdom O'Magic sera-t-il le premier jeu d'aventure auquel on puisse rejouer après l'avoir fini ? Le joueur aura-t-il seulement envie d'y rejouer ? Vous aurez la réponse lorsque nous disposerons de la version définitive et en français. En attendant, sachez quand même que ce soft tournera sur un 486 DX 33, ce qui, pour un jeu d'aventure en 3D texturée constitue déjà une excellente nouvelle. ■

Éric Ernaux











POUR LA 1ère FOIS...

...sur votre Mac ou votre PC (sous Windows 3.11 ou 95), dialoguez en temps réel, en visio-conférence, avec de superbes créatures pleines de charmes... De nombreuses heures de conversations coquines en perspective ! Nécessite le Kit de connexion de visio-conférence (disponible gratuitement en téléchargement sur notre serveur Internet : http://www.charmes.com et sur le 3617 DHA2*) et un modem à 14 400 bps minimum !





Valerie-Cancun

2.5 fps 73 Kbps

Si vous possédez déjà le logiciel CU-SeeMe et pour savoir comment vous connecter, rendez-vous directement sur notre serveur Internet :

http://www.charmes.com

Pour vous connecter directement sur le réflecteur de charmes.com, rentrez dans les configurations de votre script de connexion, le numéro d'appel : *36 68 28 12***. Lancez le logiciel CU-SeeMe, cliquez sur *«Connect»* et rentrez l'adresse du réflecteur : *charmes.com*

Qui vous a dit qu'un PC puissant n'était pas fait pour jouer ?



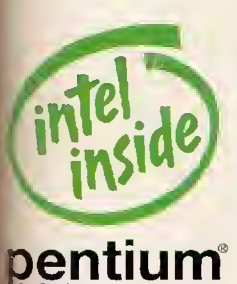
Sûrement un ami jaloux de votre prochain pentium® TARGA P133 !

Aujourd'hui, la gamme TARGA Séries II offre tous les atouts pour tirer pleinement parti du dernier cri en matière de jeux vidéo.

Et puis, si vous en avez assez de vous divertir, rien ne vous empêche de travailler un peu !



Tous les PC TARGA sont équipés d'un disque dur SEAGATE, un des premiers fabricants mondiaux, qui garantit fiabilité et rapidité d'accès à vos données.



Parce que vos logiciels ont besoin de puissance et que vous aimez vous exprimer librement et sans limites, nos micro-ordinateurs Targa Series II, équipés du processeur Pentium® chip 133 MHz, vous offrent disponibilité et rapidité.





Contactez votre Revendeur TARGA le plus proche !

Revendeur	Téléphone	Revendeur	Téléphone
6560 PARTNERS	Tél : 16 93 65 27 08	59220 SOGI	Tél : 16 22 24 93 93
3100 MICRO INFORMATIQUE CONSEIL	Tél : 16 42 96 46 00	75011 SURCOUF	Tél : (1) 43 71 99 33
4780 DATA 2000	Tél : 16 31 71 17 17	77140 CAFOREL	Tél : (1) 64 28 86 41
6000 ATIS	Tél : 16 45 20 58 00	78100 QUALITUDE	Tél : (1) 39 21 90 00
25220 ATHALE	Tél : 16 81 88 67 67	78610 CLEMENT	Tél : (1) 30 46 37 00
9000 KEMPER INFORMATIQUE	Tél : 16 98 53 31 48	80100 CUT	Tél : 16 27 31 45 45
36400 F.D.S.	Tél : 16 54 06 04 87	84000 SOFTAGE	Tél : 16 90 86 24 45
54000 ADW	Tél : 16 83 98 84 49	94300 DIRECT PRICE	Tél : (1) 43 65 02 02

PC/PlayStation ------→ LE MATCH

Faut-il avoir peur de Sony ?

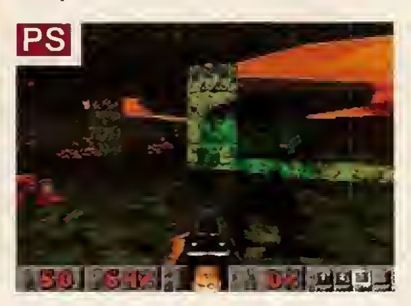


40 000 PlayStation vendues en trois semaines (pour cinq mille Saturn !) et les huiles de Sony tablent sur un parc de 150 000 à 200 000 machines d'ici mars 96... C'est incontestablement ce qu'on appelle un succès retentissant. À présent, la question est de savoir si ce succès aura ou non des implications sur la micro ludique.

Le fossé des générations. C'est ce qui séparait jusque là le public micro/console. La moyenne d'âge, induite par la logithèque des deux plates-formes, variait en effet du simple au double. La reine des consoles 16 bits, la Super Nintendo, n'offrait que quatre types de produit : les jeux à la Street Fighter, ceux à la Zelda, à la Mario et les shoot'em up ; tandis que le micro affichait une pluralité propre à lui attirer les faveurs d'un public plus adulte. Avec les 32 bits, les consoles et en particulier la PlayStation ont ouvert leur logithèque à quantité d'autres types de produits, cantonnés jusque là aux disques dur PC. Aventure (Discworld), stratégie/gestion (AIV Network), wargame (Panzer General), réflexion (Myst), simulation (Destruction Derby), on assiste à un véritable exode de jeux typiquement PC sur PlayStation. Plus étonnant encore, presque tous les produits actuellement en cours de développement sur PC sont amenés à être convertis sur 32 bits (à quelques exceptions près, comme Anvil of Dawn ou Riddle of Master Lu sur ce numéro). Alors faut-il ranger son PC dans un placard (à côté de son ours Bennie) ? Les jeux seront-ils meilleurs sur la PlayStation ? Le PC en tant que plate-forme de jeu est-il condamné ? Autant de questions, auxquelles nous nous efforcerons de répondre avec impartialité (ça va pas être facile !).

PC

PS



La version PlayStation est identique graphiquement à l'originale, seule l'ambiance sonore a été nettement améliorée, et le CD compile Doom 1 et 2.

L'argument prix. Le prix de la PlayStation (2090 F), constitue incontestablement la base de l'argumentation pro-console. Pourquoi acheter 10 000 F un micro que l'on devra upgrader tous les deux ans pour 2500 F minimum ou changer tous les trois ans pour 10 000 F afin de rester au top niveau ? Plutôt que de booster les capacités de son 486 à l'aide d'une carte type 3D Blaster, pourquoi ne pas s'acheter à prix équivalent une PlayStation ? Sur ce point, une seule réponse est possible : la différence de prix est induite par la triple utilisation du PC (loisir/travail/création). Pour simplifier, vous n'achetez pas une machine mais trois. Reste que si vous ne vous vous intéressez qu'au jeu, le problème est le même : on a d'un côté une machine à 2500 balles, de l'autre une à 10 000... Parvenu à ce statu quo, il convient de passer à la revue des autres arguments.

L'argument logithèque. Le PC bénéficie incontestablement d'une logithèque supérieure en tout (en volume, en diversité) à celle de la PlayStation. Ok, c'est facile. Elle n'est sortie que depuis deux mois en





Plein écran sur PlayStation et une pixellisation absente. Au niveau jouabilité et maniabilité les produits sont à niveau.





La version PC est un cran en dessous au niveau fluidité et finesse graphique. Pour le reste c'est kif-kif.

France et un an au Japon, tandis que le PC existe depuis la nuit des temps ! Mais avec tous les jeux développés parallèlement sur PC et PlayStation, la console 32 bits rattrape à pas de géant son retard. En plus des vieux hits déjà disponibles cités plus haut, de gros titres comme Dungeon Keeper, Fade To Black, Hi-Octane, Stonekeep vont également être convertis. Par bonheur, l'inverse fonctionne aussi. Si les développeurs jusque là cantonnés à la micro se dévergondent, des éditeurs tels Sega, Capcom ou Namco commencent à adapter quelques uns de leurs hits : Ridge Racer, Sonic, Eco le Dauphin, etc. En fait, le problème majeur de la PlayStation est directement lié à la jeunesse de sa logithèque, les éditeurs tâtant actuellement le terrain en adaptant jeux d'aventure et wargames, des styles qui pour l'instant n'ont pas fait leurs preuves sur consoles. Si par malheur un produit comme Panzer General ne marche pas sur la console Sony, il est évident que SSI s'en désintéressera et qu'aucun autre éditeur ne s'aventurera à convertir et encore moins à développer un wargame pour la PlayStation. À ce niveau, l'ancienneté et la stabilité du PC assure un équilibre ludique primordial au joueur hétéroclite.

L'argument sécurité. Acheter une PlayStation comporte de nombreux risques. Si Sega grappille progressivement des parts de marché à Sony, de nombreux éditeurs lâcheront la console pour focaliser leurs efforts sur la Saturn. La concurrence entre consoles se règle en effet à coups d'accords d'exclusivité. L'exemple le plus récent étant celui de Takara (Toshinden), qui en cessant de développer sur PlayStation (après Toshinden 2) pour se consacrer à la Saturn, porte un rude coup à la console Sony. Aussi longue soit-elle, la liste des éditeurs partants et détenteurs d'une licence de développement peut du jour au lendemain se vider de façon drastique, le constructeur se retrouver seul au monde et la console orpheline. On se souviendra ainsi de la Jaguar d'Atari dont tout le monde vantait au départ les mérites, pour finalement se retrouver avec un calendrier de sortie de deux produits par mois ! Bien sûr, le risque est moindre pour la console Sony, supportée par une forte campagne de promotion (ayant d'ailleurs commencé à porter ses fruits). Un autre risque est que Sony décide d'imposer des conditions de développement draconiennes (à la Nintendo) et provoque la fuite des développeurs. Ils se sont déjà faits remarquer en forçant les distributeurs à vendre leur machine à perte... Bien sûr, il ne s'agit que d'hypothèses, de supputations, mais nous parlons



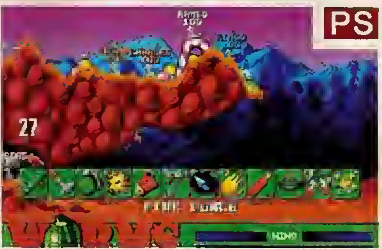
WORMS

Visuellement, la version PC ultra pixellisé est écrasée. Parfaitement fluide sur PlayStation, Wipeout nécessite un P90 pour tourner sans trop de ralentissements.









Seuls les icônes changent entre les versions PC et PlayStation, ces derniers étant nettement plus sympas sur la console 32 bits. Côté maniabilité, le paddle n'est pas ce qui se fait de mieux dans le genre (vive la souris !).

« sécurité » et de ce point de vue le possesseur d'un PC n'a aucun souci à se faire. Il n'aura jamais à hésiter entre deux malheureux produits. Un dernier problème : l'ombre des consoles 64 bits rôde au-dessus des Saturn et autres PlayStation, exposées à la surenchère technique de Nintendo (Ultra 64) et 3DO (M2). C'est dans ces moments de doute que l'on voit les avantages du standard PC !

L'argument jeux gratos. Évidemment, je ne vais pas me livrer à une glorification du piratage, qui a d'ailleurs autant lieu sur PlayStation (du moins en Asie) que sur PC ! Non, il s'agit ici de parler des sharewares qui permettent aux possesseurs d'un PC de jouer à moindre frais. L'équivalent n'existe pas sur console, le coût de développement d'un jeu étant astronomique. Au crédit de la PlayStation, on peut simplement préciser que d'ici peu les magazines spécialisés 32 bits auront également leur CD de démo.

Conclusion. Les avantages spécifiques de la PlayStation sont les suivants :
• simplicité d'utilisation. Nul besoin de savoir parler le Billou (marque déposée Mic Dax) pour s'amuser avec sa console ;
• le tout en un. Une console, deux paddles, une TV, une carte mémoire, peut-être une souris et vous êtes paré pour un an minimum. Pas de barrettes mémoire à changer, ni de carte mère à upgrader ou de carte sonore à piétiner ;
• la taille de l'écran. Comparé à une télévision, un écran 15 pouces sera toujours ridicule.

Les avantages spécifiques au PC :
• le PC permet de faire autre chose que de jouer à Ridge Racer ;
• le réseau. Avec les modes de jeu réseau/modem, il est possible de jouer à distance sans avoir à déplacer sa grande tour et son écran. Si vous voulez jouer à plusieurs avec votre PlayStation (câble Link), il vous faudra impérativement déplacer votre TV. Il est vrai, cependant, que le réseau/modem est encore peu répandu ;
• le mode SVGA. Un jeu comme La Cité des Enfants Perdus en SVGA sur PC est beaucoup plus beau et fin que sur PlayStation, la TV ne supportant pas le mode SVGA et l'absence de cordon SVHS sur la version européenne de la console réduisant encore la qualité de l'image TV ;
• évolutif. Un argument à double tranchant. Si vous n'êtes pas obligé de changer de machine pour flirter avec les cimes ludiques, il faudra tout de même mettre régulièrement la main au portefeuilles pour maintenir sa machine à flot. Mais au moins vos anciens jeux fonctionnent toujours alors qu'un changement de console signe le départ à la retraite anticipé de vos produits favoris. À moins que vous ne conserviez toutes vos consoles et les empiliez les unes au-dessus des autres dans votre chambre.

Entente cordiale. Quoi qu'il en soit le succès de la PlayStation fait également les affaires du PC. Même si quelques uns, ceux ne possédant encore aucune bécane, décideront de s'acheter une console pour jouer et un petit PC (486) pour travailler, les joueurs actuellement en possession d'un PC (d'un Pentium) récoltent déjà les fruits 32 bits. Si des produits comme Screamer, Fatal Racing, FX Fighters, Wipeout ou Rayman, c'est-à-dire des jeux d'arcade, florissent actuellement sur PC, l'arrivée des consoles y est pour beaucoup. On assiste en fait à une double transfusion ludique, la logithèque console y gagne des globules de stratégie et d'aventure, la logithèque PC des globules d'arcade. Autre conséquence positive, la baisse significative des prix. Le prix d'un jeu PlayStation oscille actuellement entre 250 et 350 F (on oublie l'import), ce qui a amené des éditeurs aussi importants que V.I.E à vendre certains de leurs produits 250 F. Citons Hexen, Screamer et Le Livre de la Jungle qui comme par hasard sont trois produits orientés arcade/action. Il semblerait qu'après un cycle apparemment immuable de domination micro/console, une ère de cohabitation débute aujourd'hui. ■

Thierry Falcoz



TESTS

TOP DU MOIS		THIERRY	FREDÉRIC	ERIC	OLIVIE
THE DIG	OR	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
FRANKENSTEIN	OR	-	★★★★★	★★★★	★★★★
RAYMAN	OR	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
STEEL PANTHERS	OR	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	HIT	★★★★	★★	★★★	★★★
MORTAL KOMBAT III	HIT	★★★	★★★	★★	★★★
STONEKEEP	HIT	-	★★★	★★★★	★★★★
ALIENS	HIT	-	★★★	★★★	★★★
ENTOMORPH	HIT	★★★	★★★	★★	★★
FATAL RACING	HIT	★★	★★★	-	★★★
SCREAMER	HIT	★★★★	★★★	★★★	★★★
TIMEGATE	HIT	★★★	★★★	★★★	★★★
INDYCAR 2		★	★	★★	★★
LE LIVRE DE LA JUNGLE		★★	★	★★	★
NAVY STRIKE		-	★★	-	★★
THE RAVEN PROJET		★	★	★★	★
ROAD WARRIOR		★★	★★	★★	★★
TILT		-	★★	★★	★★
WIPEOUT		★	★★	★★	★★
MILLENNIA		★	★	★	★

LA RÉDAC EN FOLIE

Pour préparer Noël, les rédacteurs ont tous apportés un élément de décor pour le sapin, en prévision des fêtes qu'ils passerons comme d'habitude à la rédac !



Stéphane Lavoisard,
trahit à son tour

Après Michel, Stéphane (ô Chef) s'intéresse lui aussi aux consoles, en frayant même avec les rédacteurs (un bien grand mot) du pôle rédactionnel dédié aux 32 bits. Il passe ses nuits, dit-on, à jouer à Super Mario « pour sa culture personnelle ». Il a également abandonné son complet cravate pour un short, un Bomber Chevignon et une casquette Chicago Bulls. Il ne dit plus bonjour le matin mais éructe dans l'oreille de ses rédacteurs, Olivier en est encore tout abasourdi. Bref, il s'est transformé en... CONSOLEUX ! Il tente maintenant de redevenir humain en jouant à The Dig.

Éric Ernaux,
dans Meurtre et Jalousie

Bestial est le mot venu à l'esprit des témoins de sa tentative de meurtre sur la personne de Stéphane Belin (PC Fun). Jaloux de ses exploits sexuels lors de leur récent voyage aux USA (Belin avait dragué un jeune couple libéré dans un bar de Seattle), Éric tenta en effet d'assassiner Stéph « Fuck Face » (un surnom ramené de Seattle) en pleine rue. Rendu fou par l'abus d'alcool et de caféine, il lui fit une balayette et l'aurait achevé au sol si Thierry et Fred n'étaient intervenus. Tout honteux, il s'est récemment excusé auprès de FF en lui offrant ses posters de Steel Panthers.





Thierry Falcoz,
le petit homme vert

Ça y est ! Thierry va partir à l'armée ! De là vient probablement son amour immodéré pour les étoiles. Depuis un mois, Il se lève à l'aube, s'habille en vert, accueille ses collèges de travail d'un salut militaire et hurle « GAAAAARDE AOUS ! » quand Olivier rentre dans la salle de rédaction. Bref, Thierry nous inquiète un tantinet... Il hurle des « Sir, yes Sir » quand Stéf lui demande quelque chose et après avoir fait son entraînement quotidien (il va jusqu'à la salle de test en rampant), il joue à The Dig et Sensible World Of Soccer en chantant des marches militaires.



DIDIER	STÉPHANE	Page
★★★★	★★★★★	P 80
-	-	P 108
-	★★★★★	P 100
★★★★	-	P 118
★★★★	★★	P 136
★★★	★★★	P 128
★★★★	-	P 90
★★★	★★★★	P 144
★★★	★★★★	P 148
★★★	★★	P 140
★★★	★★★★	P 124
-	-	P 132
★★★	★★	P 164
-	★★	P 166
★★	-	P 160
-	★	P 158
★★	★★	P 156
★★★★	★★★★	P 152
★★★	★★★	P 154
★	-	P 162

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 % ....À oublier
★ : De 50 à 69 % ....Faut voir...
★★ : De 70 à 79 % ....Pas mal
★★★ : De 80 à 84 % ....Bon
★★★★ : De 85 à 89 % ....Très bon
★★★★★ : De 90 à 94 % ....Excellent
★★★★★★ : Plus de 95 % ....Mythique

TOP JEUX DE RÔLE

N° 83	Stonekeep	Interplay	★★★★
N° 83	Entomorph	S.S.I.	★★★
N° 82	Thunderscape	S.S.I.	★★
N° 78	Ravenloft 2	S.S.I.	★
N° 80	Dungeon Master 2	Interplay	★

TOP SIMULATION

N° 82	EF 2000	Ocean	★★★★★
N° 80	Mechwarrior 2	Activision	★★★★
N° 81	Werewolf vs. Comanche	Novalogic	★★★
N° 83	Navy Strike	Empire	★★
N° 81	Air Power	Mindscape	★★

TOP STRATÉGIE

N° 83	Steel Panthers	SSI	★★★★★
N° 80	Command & Conquer	Virgin I.E.	★★★★★
N° 81	Caesar II	Sierra	★★★★
N° 82	Ascendancy	Virgin I.E.	★★★
N° 78	Jagged Alliance	New World	★★★

TOP ACTION

N° 82	Worms	Ocean	★★★★★
N° 79	Hi-Octane	Electronic Arts	★★★★★
N° 83	Rayman	Ubi Soft	★★★★★
N° 83	Mortal Kombat III	V.I.E.	★★★
N° 81	Crusader : No Remorse	Origin	★★★

TOP SPORT

N° 82	Destruction Derby	Psygnosis	★★★★★
N° 81	The Need For Speed	Electronic Arts	★★★★★
N° 78	Virtual Pool	Interplay	★★★★
N° 83	Sensible WOS	Time Warner I.	★★★★
N° 83	Screamer	V.I.E.	★★★

TOP AVENTURE

N° 83	The Dig	LucasArts	★★★★★
N° 83	Frankenstein	Interplay	★★★★★
N° 80	Myst V.F.	Broderbund	★★★★★
N° 78	Prisoner Of Ice	Infogrames	★★★★
N° 77	Full Throttle	LucasArts	★★★★

Frédéric Marié,
le p'tit pépère

Fred est notre ami. Je sais, c'est difficile à croire. Comment apprécier cet être vil qui ne perd jamais une occasion pour « délater » ses camarades auprès d'Olivier. Comment supporter cet individu qui chaque jour arrive inéluctablement à huit heures pour offrir un café à Didier et part à neuf après avoir soigneusement rangé son bureau. Comment tolérer sa présence lorsque l'on sait qu'il écrit la nuit des odes à Stéphane ! Parce qu'il est petit. Si petit que même ses mesquineries passent inaperçues. Tenez, ce mois-ci personne ne l'a vu jouer à Frankenstein et Steel Panthers.





Olivier Canou,
le saboteur de test

Olivier est un grand enfant. « Pour rompre la monotonie », il n'a pas trouvé mieux ce mois-ci que d'effacer les répertoires des photos de certains tests... Autant vous dire que sa facétie fut accueillie avec tout autre chose qu'un grand sourire. Acculé dans la salle de test, sa vie ne tint qu'à une chaise brandie entre lui et ses victimes, avant que n'intervienne Didier. Après avoir renvoyé les agresseurs, ce dernier s'enferma avec Olivier qu'il tortura pendant des heures... Les photos de Stonekeep avaient également été effacées ! Il se rétabli en jouant à Steel Panthers et The Dig.

Didier Latil,
l'ami des petits

L'heure est grave. Réputé à la rédac pour son impartialité, Didier a failli à sa réputation en testant Stonekeep. Plébiscité par notre modèle (miniature), nous pensions que ce produit le devait uniquement à sa qualité... Que nenni ! Après quelques parties nous découvrîmes que ce jeu de rôle était plein de nains. Le spectre d'un honteux parti pris plana alors au-dessus de son test. À sa lecture, le doute n'était plus permis. Son sous-titre était : « Dwarf Power ». Après s'être amendé en le réécrivant, il tenta de se faire oublier en jouant à The Dig et... Stonekeep (on ne se refait pas).





The Dig
Le fils proDIGue

FORMAT : PC CD-ROM.
ÉDITEUR : LUCASARTS/UBI SOFT.
GENRE : AVENTURE.
DATE DE SORTIE : DISPONIBLE EN VO, JANVIER EN VF.
PRIX : ENVIRON 400 F.
CONFIG. MINI. : 486 DX33, 8 MO, CARTE GRAPHIQUE VLB, CD 2X.

Un monde étrange et sans vie, des aliens évanescents, une technologie d'avant-garde, des cristaux capables de ressusciter les morts, The Dig est la réponse à une attente de plusieurs années, le jeu d'aventure que LucasArts devait aux fans d'Indiana Jones.







▲ De très nombreuses scènes cinématiques illustrent les séquences chocs du jeu.

Le premier Casper à se ▲ manifester vous donne un sceptre incrusté, utile dans le dernier quart de l'aventure.



Cette caisse à outil spatiale sert également de lampe de poche géante. ▶

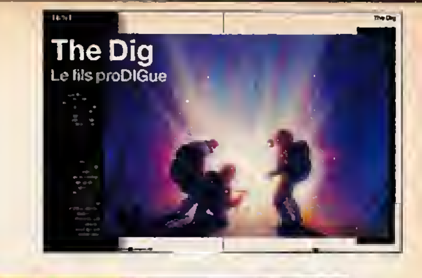
▲ Le Communicator de The Dig est un peu plus perfectionné que celui du Captain Kirk.

The Dig débute comme un film catastrophe : un signal lumineux sur un écran de contrôle, un calcul statistique alarmant, un coup de téléphone lourd de menaces ; pour ensuite continuer comme une épopée spatiale : un compte à rebours, une conférence de presse, une fusée sur le point de décoller au cœur de la jungle… Coïncidence amusante, Apollo 13 est sorti il y a quelques semaines à peine dans nos salles et l'Étoffe des Héros est l'un des films favoris du chef de projet Sean Clark. Qu'on le veuille ou non, l'industrie cinématographique et celle du jeu vidéo sont souvent sur la même longueur d'onde. Le fait que le scénario de The Dig ait été visé par Steven Spielberg et élaboré sur l'une de ses idées de film n'a donc rien de surprenant. Ce jeu d'aventure est d'ailleurs l'un des plus « cinématographiques » qui soit. Son ambiance rappelle Abyss de James Cameron, certains de ses effets spéciaux ont même été réalisés par ILM (Industrial Light and Magic), sa musique aurait pu être composée par Alan Silvestry. Ses dialogues ont également été confiés à l'écrivain américain Orson Scott Card (auteur du roman Abyss, dont est tiré le film !), dont les bouquins de science-fiction ont été maintes fois primés. Bref, The Dig a eu droit à un traitement de star ou mieux : de film à grand spectacle.

Soit dit en passant, il ne s'est pas contenté d'un simple traitement, en se comportant tel une star durant toutes ses longues années de développement. The Dig se fait en effet désirer depuis près de cinq ans, au point que beaucoup ne croyaient plus en sa sortie, l'ayant déjà classé parmi les mythes ludiques aux côtés de The Eleventh Hour ou Stonekeep… (quoi il est testé dans ce numéro ? Allez, arrêtez de me faire marcher…). L'une de nos plus vives inquiétudes concernait d'ailleurs la réalisation du jeu, qui ne semblait pas évoluer d'un poil de pixel à chacune de ses nouvelles présentations. Curieusement, cette sobriété graphique (toute relative, mais nous y reviendrons) était l'une des raisons de notre impatience. En se positionnant d'emblée en marge de la débauche visuelle des films interactifs, on entretenait le secret espoir de tenir enfin un vrai jeu d'aventure,

The Dig est l'un des jeux d'aventure les plus cinématographiques qui soit

Ce mécanisme, nommé Chaos Device, permet de mettre en fonction les ponts de lumière. ▶







▲ Rassurez-vous, Low est un solide et comme dans tous Lucas qui se respecte, il lui est impossible de mourir.

La sacro-sainte ▲ règle Lucas du « Tu ne mourras point » n'est applicable qu'au personnage principal !



▲ Un PC terrestre n'est déjà pas évident à utiliser. Alors un PC alien, je dis non !

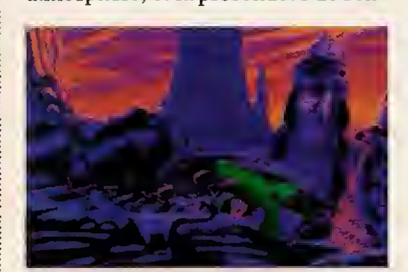


◀ Attila, l'astéroïde, passera entre les mains de Mr Nucléaire (non, non, pas Jacques) pour éviter la Terre.

dans la plus pure tradition des anciens Lucas. Full Throttle en avait en effet laissé plus d'un sur sa faim. Expédié en une petite dizaine d'heures de jeu, l'intervention du joueur se limitait en outre au strict minimum (manuel comme intellectuel). C'est donc avec une larme de reconnaissance que je vous annonce, cher lecteur, que The Dig a répondu à notre attente (cœur de castrats égosillant des « Alléluias »). C'est un vrai jeu d'aventure. Oui, il s'agit bien d'un discours élitiste ! Noyés sous une déferlante de jeux « grand public », la notion de ce qu'est un vrai jeu d'aventure commençait à s'éroder dans nos esprits fragilisés par tant de concessions.

Élitiste et fier de l'être

Le jeu vidéo prend tout doucement le plis de la TV. En voulant faire grand public, on fait du « prémâché ». On réduit la marge d'intervention ou de réflexion du joueur au minimum, comme si le récent acquéreur d'un « PC Multimédia » était dans la plus totale incapacité intellectuelle de finir un jeu tel qu'Indiana Jones IV... Évidemment, soigner le jeu ET la réalisation du jeu prend plus de temps que de simplement soigner la réalisation. Alors entre l'être et le paraître, le marketing a tranché. De superbes photos au dos d'une jaquette vendront toujours plus qu'une accroche telle « 20 heures de jeu minimum garanties ». Et il y aura toujours des myopotames pour acheter un jeu à la qualité de sa jaquette (comme certains choisissent un roman à sa couverture). The Dig arrive donc à temps pour éviter aux vieux joueurs (Stéphane, Didier) la camisole de force, certains souffrant d'un début de dédoublement de la personnalité à force de rejouer sans cesse à Monkey Island 2. D'après nos estimations, la durée de vie du dernier Lucas serait de 16 heures (deux jours) avec trois coups de pouce (aide d'un tiers ou d'une soluce) et d'une vingtaine d'heures bien tassées pour un joueur moyen seul devant son écran. Comparée à des titres tels que Phantasmagoria, Prisoner of Ice, Lost Eden ou Full Throttle, sa durée de vie est plus qu'honnête. Surtout si l'on tient compte de son ambiance exceptionnelle. Dès les premières minutes de jeu, le joueur est happé par son atmosphère, et la profondeur de son



Sur les planètes alien également la chaîne alimentaire a sa place. Alors évitez de modifier à vos dépends l'ordinaire des grands prédateurs...









N'hésitez pas à examiner les objets de votre inventaire à la loupe, surtout les sceptres de cristaux. ▶





▲ L'espaaaace, frontière de l'infini ! ? Plutôt un jardinet pour boy scouts !

◀ Se remémorer certaines gravures, certains fossiles, peut s'avérer très utile au cours de l'aventure.

scénario trouve un écho au creux de son petit cœur palpitant d'espoir. L'introduction nous permet d'assister à une conférence de presse criante de vérité au cours de laquelle les personnages principaux nous sont présentés. Ces derniers sont tous membres de l'expédition organisée par la NASA et destinée à dévier Attila de sa trajectoire. Mais je m'aperçois que les présentations n'ont pas encore été faites ! Attila est un astéroïde ayant choisi la Terre pour point de chute. Autant vous dire que cette rencontre n'a rien d'amicale. Les scientifiques estimant que l'impact serait suffisant pour anéantir une ville. L'objectif du Commander Boston Low (vous) et de son équipe est de placer des charges nucléaires à la surface de l'astéroïde pour modifier sa course et empêcher l'inéluctable. Le scénario joue beaucoup sur les personnalités ambivalentes des membres de l'expédition. Un militaire, une journaliste et un archéologue n'ont *a priori* pas grand chose en commun. Il est évident qu'un militaire ne partage pas les mêmes idées qu'une journaliste, ni ne possède la rigueur scientifique d'un archéologue et géologue de surcroît. Le nœud psychologique des problèmes potentiels est donc le militaire, soit Boston Low, donc vous... Et oui, vous allez devoir (j'ai du ! Moi qui serait sous les drapeaux au moment où vous lirez ces lignes ! Help me !) diriger un militaire ; le personnage, il est vrai, qui se prêtait le plus à une substitution cérébrale. Car vos petits neurones seront mis à contribution !

Le scénario joue beaucoup sur les personnalités ambivalentes des membres de l'expédition

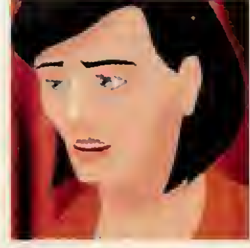
Matière à réflexion

Si le personnage principal s'emporte à un moment donné pour hurler : « An instruction manual might help ! », il ne cède pas à une pulsion gratuite. Atterrir sur une planète alien perdue au milieu d'un système solaire à des années lumières du nôtre, pose problème. Et celui posé par la technologie alien vous donnera du synapse à retordre ! Architecturée autour de cristaux, vous devrez en comprendre le fonctionnement pour parvenir à dénouer l'intrigue du jeu et





◀ Mettre à jour un réseau métropolitain alien, qui n'en a pas rêvé un jour ? Je vous le demande...







Si l'expédition comportait d'origine cinq membres, seuls trois heureux élus auront la chance de passer leur week-end en compagnie des esprits d'aliens morts.

surtout saisir les raisons de votre présence sur cette planète, satisfaisant apparemment un mystérieux dessein. En effet, dès votre arrivée, d'étranges manifestations spectrales semblent vouloir vous guider vers quelque chose ou quelqu'un… « Aidé » de Brink et Robbins, vous devrez ranimer techniquement la planète afin d'en explorer chaque recoin et de percer le mystère de sa désolation. Ce plongeon dans un environnement, sinon totalement hostile au premier abord, du moins franchement sibyllin est un vrai délice. Pas une fois le scénario ne dérape dans l'abracadabrant pour coller avec une réalité fictive aussi crédible que possible. Le côté « humain » de l'aventure, soit les dissensions entre les membres de l'exploration, renforçant encore cette crédibilité. À ce niveau, les dialogues jouent beaucoup. Écrits par Sean Clark (chef de projet et designer) et Orson Scott Card (Cf. encadré texte), ils rendent palpables (ou du moins audibles) les tensions au sein du trio. L'humour fait ainsi office de soupape de sécurité et ne sacrifie pas l'ambiance sur l'autel du comique, un genre qui curieusement régnait en maître sur le jeu d'aventure.

La parole aux dialogues

Seul Gabriel Knight m'avait autant surpris par la qualité et le sérieux de ses dialogues, mais ce dernier proposait alors ce qui fait aujourd'hui défaut à The Dig : une véritable interface de dialogues. Composée d'une série d'icônes symbolisant chacun un sujet, vous ne pouvez orienter une conversation, comme dans Monkey Island 2 par exemple, en choisissant une question ou une réponse entre plusieurs possibilités. Au cours d'une conversation, il est néanmoins possible d'approfondir un sujet en cliquant plusieurs fois sur ce dernier, mais à partir du moment où son icône devient bleu, il est épuisé. Si vous désirez réinterroger un même personnage plus tard, les icônes ont à nouveau toutes leurs couleurs et vous vous exposez à l'épreuve dite « du disque rayé » en abordant un sujet pour la seconde fois. Les dialogues sont ainsi à sens unique. Ils souffrent d'un manque d'interactivité coûtant au jeu une dimension qui aurait pu se révéler freudienne, en offrant au joueur la possibilité d'influer sur les dialogues et de recourir à des trésors de psychologie pour maintenir la cohésion du groupe. Dommage. CD oblige, tous les dialogues sont digitalisés et vous pourrez apprécier le savoureux accent allemand de Brink lorsqu'il prononce nonchalamment « Commander Low » en abusant ironiquement de votre grade. Très convaincantes, les voix manquent en

Le fonctionnement de certaines machines ne pose aucun problème, leur utilité pouvant par contre être obscure. ▼







▲ Spielberg... On n'ose imaginer ce qu'aurait pu donner The Dig sur grand écran. Sur 17 pouces déjà...

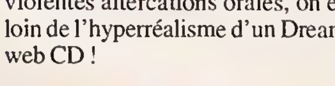
▲ Ce robot se contrôle à l'aide d'une ordinateur alien et vous permettra de remettre « le courant en marche ».



▲ Un écran de contrôle peut être aussi lourd de menaces qu'un Canou en rogne.

Certains habitants de la planète alien ont une fâcheuse tendance à retrouver une santé post-mortem ! ▶

revanche de pêche durant les plus violentes altercations orales, on est loin de l'hyperréalisme d'un Dreamweb CD !



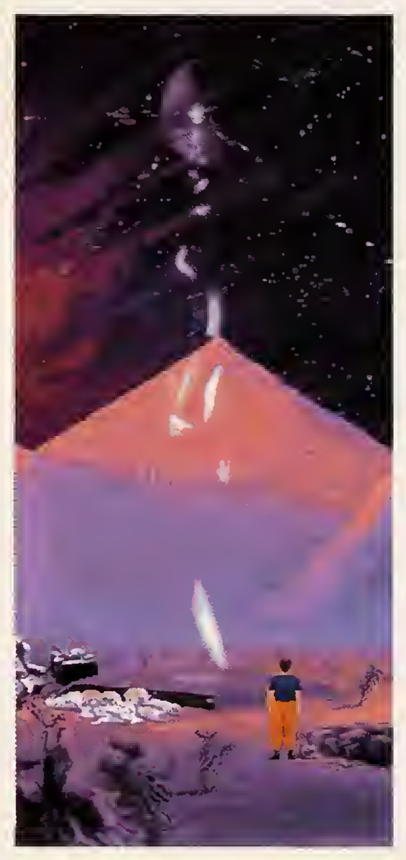


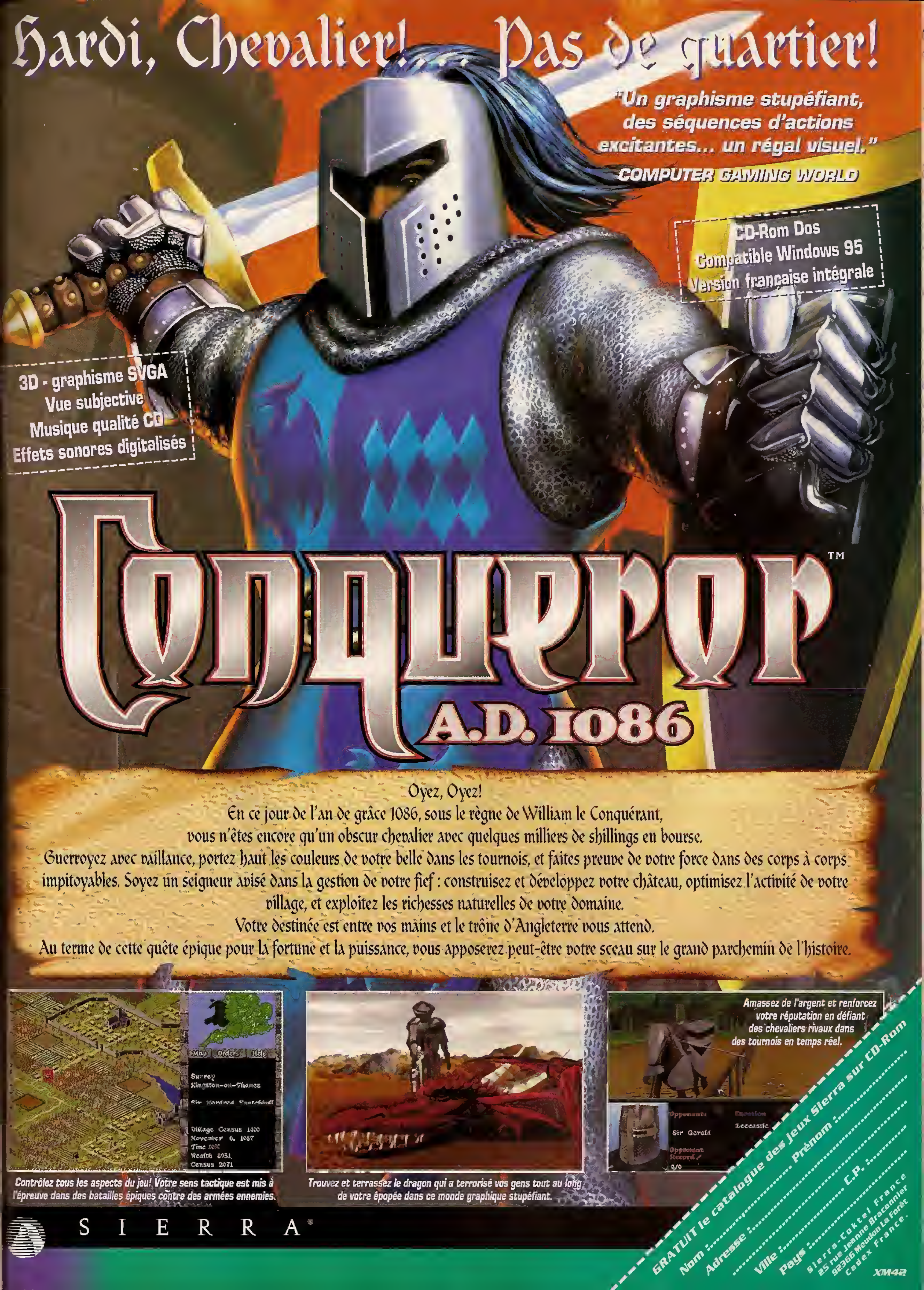
La leçon de piano

Son nom : Michael Land. Si le jeu vidéo avait ses oscars, nul doute qu'il aurait été nominé pour la bande sonore de The Dig ! Toujours discrètes, les musiques n'en sont pas moins omniprésentes, tandis que les bruitages stéréo (souffle du vent s'engouffrant par une brèche, rugissement d'une cascade) participe à l'immersion ludique du joueur. Quoique en VGA, les graphismes sont impressionnants. En bitmap avec en prime quelques effets graphiques en images de synthèse, ils sont animés avec la plus efficace des sobriétés et font étal de l'imagination des quatre graphistes 2D. Il leurs a en effet fallu inventer une architecture et une technologie alien, ce qui n'est pas à la portée du premier venu (Julio par exemple, notre nouveau SR). L'animation des personnages a également été soignée avec la réaction surprenante de naturel de Low lorsque Brink se retrouve au sol après sa chute mortelle (je ne déflore pas le scénario, cette séquence étant même accessible en jouant à la démo passée

Ah... Finalement Attila n'était pas un astéroïde comme les ▼ autres.







Hardi, Chevalier!... Pas de quartier!
"Un graphisme stupéfiant, des séquences d'actions excitantes... un régal visuel."
COMPUTER GAMING WORLD
CD-Rom Dos
Compatible Windows 95
Version française intégrale
3D - graphisme SVGA
Vue subjective
Musique qualité CD
Effets sonores digitalisés
Conqueror™
A.D. 1086
Oyez, Oyez!
En ce jour de l'an de grâce 1086, sous le règne de William le Conquérant,
vous n'êtes encore qu'un obscur chevalier avec quelques milliers de shillings en bourse.
Guerroyez avec vaillance, portez haut les couleurs de votre belle dans les tournois, et faites preuve de votre force dans des corps à corps impitoyables. Soyez un seigneur avisé dans la gestion de votre fief : construisez et développez votre château, optimisez l'activité de votre village, et exploitez les richesses naturelles de votre domaine.
Votre destinée est entre vos mains et le trône d'Angleterre vous attend.
Au terme de cette quête épique pour la fortune et la puissance, vous apposerez peut-être votre sceau sur le grand parchemin de l'histoire.
Map Orders Help
Surrey
Kingston-on-Thames
Village Census 1400
November 6. 1087
Wealth 8951
Census 2071
Amassez de l'argent et renforcez votre réputation en défiant des chevaliers rivaux dans des tournois en temps réel.
Opponent:
Sir Gerald
Opponent Record / 0/0
Contrôlez tous les aspects du jeu! Votre sens tactique est mis à l'épreuve dans des batailles épiques contre des armées ennemies.
Trouvez et terrassez le dragon qui a terrorisé vos gens tout au long de votre épopée dans ce monde graphique stupéfiant.
SIERRA®
GRATUIT le catalogue des Jeux Sierra sur CD-Rom
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Ville : .... C.P. : ....
Pays : ....
Sierra-Coktel France
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt
Cedex France.
XM42

L'avis de Thierry

LucasArts nous prouve avec The Dig qu'il reste l'un des grands du jeu d'aventure. Durée de vie très honnête, réalisation classique mais efficace, scénario fascinant et interface de jeu parfaite, aucune fausse note à part une boîte de dialogues trop simplifiée et une aventure linéaire. La collaboration de deux grands noms de la littérature et du cinéma apporte une dimension ludique rarement égalée à The Dig, dont l'ambiance aurait pu donner un superbe film de science-fiction. Allons, allons, pas de regrets !



Orson Scott Card, fiche de lecture

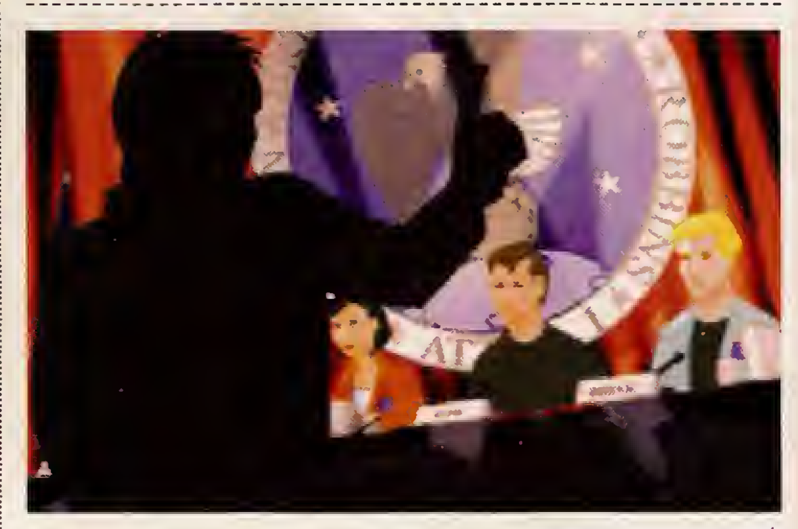


Parmi les nombreuses œuvres de science spéculative (autrement appelée science-fiction), les écrits de Orson Scott Card font office de perles rares. Une dizaine de ses romans existent en français, dont les Chroniques d'Alvin le Faiseur et le Cycle d'Ender. Doué d'une imagination dévastatrice et d'une incroyable maîtrise du suspens, les livres de Card ne laissent jamais indifférent. Si vous vouliez tâter de l'auteur, commencez par La Stratégie Ender (prix Nebula en 85, et prix Hugo en 86), et La Voix des Morts (prix Nebula en 86, et Hugo en 87). Vous ne serez certainement pas déçu par ces lectures.

Yann Renouard



▲ Le symbole de la mort est universel, le message de ce fantôme est ainsi on ne peut plus clair.



La conférence de presse ▲ introductive permet d'emblée au joueur de cerner la personnalité de la journaliste.

dans le dernier numéro). Certains déplacements et les événements clés du jeu donnent également lieu à des séquences intermédiaires 3D ou bitmap (sous forme de dessin animé). Outre une interface de dialogues simpliste, The Dig souffre d'un défaut hérité de Full Throttle : il n'aime pas les 486. Sur 486DX2-66 avec carte Vesa Local Bus, 8Mo de Ram et CD-Rom double vitesse, chaque changement d'écran s'accompagne d'un temps de chargement « limite border line » (pour reprendre l'une des nombreuses expressions favorites d'Éric). Les animations et surtout les scènes cinématiques en images de synthèse sont également saccadés. Rassurez-vous, jouer sur la configuration précitée est tout de même possible. On aurait simplement aimé un peu plus de « confort » pour un jeu d'aventure bitmap. The Dig sortira fin novembre au prix de 399 F dans sa version originale et début janvier à 429 F en VF. Pour les impatients, il leurs sera toujours possible d'échanger la VO contre la VF à contribution d'une trentaine de francs. Évidemment, si vous ne désirez acheter qu'un jeu d'aventure pour Noël, se sera... ■

Thierry Falcoz

Le contre-avis de Stéphane

C'est vrai, The Dig est le jeu d'aventure que j'attendais depuis plusieurs mois. Après les superbes Sam & Max et Full Throttle, qui en dehors de leur réalisation, m'avaient un peu déçu par leurs scénarios et leur faible durée de vie, ce jeu est un petit bijou. Un scénario passionnant, une ambiance fabuleuse, d'excellents dialogues d'O.-S. Card... Tant pis si la réalisation n'est pas à la hauteur des précédentes productions. On est absorbé dans le jeu de la première à la dernière minute... et c'est bien là le principal !

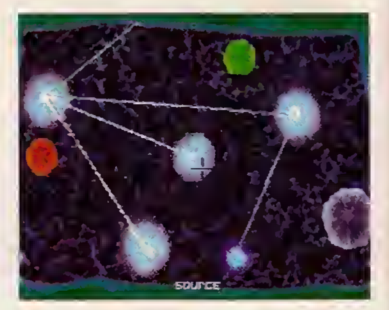
INTÉRÊT : ★★★★★



GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	16

☛ Config. recommandée : 486 DX2-66 avec carte graphique VLB et lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

- ✔ Son scénario.
- ✔ Sa durée de vie.
- ✔ son ambiance.
- ✔ Son interface dialogue ultra simplifiée.
- ✔ Sa linéarité.



▲ La technologie alien de The Dig plaira beaucoup aux amateurs de casse-tête et de logique.



Stonekeep

Voyage au bout de l'enfer

FORMAT : PC CD-ROM.
ÉDITEUR : INTERPLAY.
GENRE : JEU DE ROLE.
DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.
PRIX : ENVIRON 350 F.
CONFIG. MINI. : 486 DX33, 8 MO DE RAM, VGA, CD 2X.

Cela faisait un an que nous l'attendions et malgré ce retard, nous étions encore nombreux à y croire. Après des Dungeon Master 2 et Thunderscape peu convaincants, il semble bien que Stonekeep devienne la référence dans le genre !





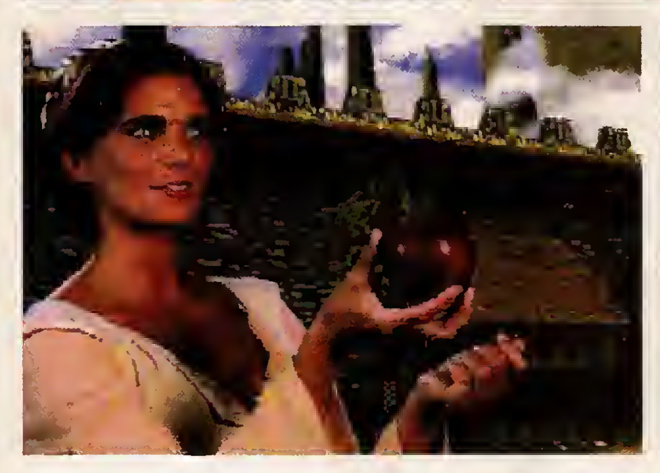














Ce n'est pas vraiment une romance mais une belle aventure, qui commence pour le jeune Drake alors qu'il est âgé de sept ans. Fils du châtelain local, il voit avec horreur son enfance perturbée par l'apparition du Seigneur des Ténèbres. Ce dernier détruisant tout en quelques secondes, Drake ne doit sa survie qu'à l'intervention d'un mystérieux ami. Dix ans plus tard, vous voici donc devant les ruines de la demeure de vos ancêtres pour une quête vengeresse, la déesse Thera venant même vous indiquer le seul moyen de vaincre Khul-Khuum, le maudit. Très vite cependant les choses vont mal tourner pour vous. Votre seule alliée, Thera, se retrouve prisonnière de votre ennemi, ce dernier ne vous jugeant pas assez dangereux pour régler définitivement votre compte. Profitant de ce répit, vous partez donc explorer ces ruines, pour retrouver la cité souterraine de Stonekeep et surtout venger votre honneur malmené.

Un jeu criant de vérité !

Après bien des difficultés, vous allez trouver de l'aide chez les esclaves goblins ou les membres d'un clan de nains en guerre contre les séides du seigneur des ombres. Cette interaction avec les personnages rencontrés est un des points les plus originaux du produit, avec quelques individus particulièrement intéressants. Même si les conversations sont linéaires, sans possibilités de choix, elles permettent au joueur de plonger encore plus profondément dans l'ambiance du jeu, voire de comprendre un peu mieux la complexité des influences entre les différentes factions de Stonekeep. Les réflexions des membres de votre équipe vous donneront souvent de précieuses informations. Outre ces voix (excellentes en version américaine), les bruits d'ambiance (pas, clapotis de l'eau...) ajouteront encore à l'angoisse qui étreindra le cœur du malheureux Drake. Vous pourrez surtout appréhender l'approche d'un

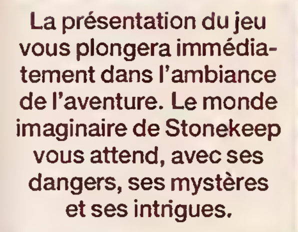














La présentation du jeu vous plongera immédiatement dans l'ambiance de l'aventure. Le monde imaginaire de Stonekeep vous attend, avec ses dangers, ses mystères et ses intrigues.







monstre ou encore découvrir un passage secret, grâce au sifflement causé par un courant d'air. Il sera surtout possible de régler intégralement le volume sonore et musical.

Un jeu intelligent !

L'essentiel de l'intérêt de Stonekeep réside dans la façon dont le joueur va découvrir le jeu. En effet, au fur et à mesure de sa progression, de nouvelles possibilités d'actions et surtout de nouvelles façons de résoudre les nombreux problèmes posés par Stonekeep vont apparaître. Parfois ce sont vos ennemis qui vous feront découvrir ces possibilités !
Les mécanismes d'ouverture de passages et même les pièges sont souvent originaux. Et ils changent pas mal d'un niveau à l'autre. Pour ce qui est des passages secrets, on retrouvera les habituels « boutons » sur les murs, mais il faudra aussi parfois tâtonner contre une paroi pour se rendre compte qu'il s'agit d'une simple illusion.
Le joueur devra apprendre à utiliser chacun des objets trouvé. Ainsi, le sortilège de « Silence », lancé sur le groupe d'aventuriers, permettra au joueur de s'emparer d'un clef cachée dans le coffre d'un Ettin endormi, sans le réveiller et encourir son courroux. Certaines gemmes pourront aussi constituer une excellente monnaie d'échange pour obtenir des informations auprès de certains individus particulièrement cupides…
Vous retrouverez un peu l'esprit de Dungeon Master lors des combats, le corps à corps étant le plus souvent à proscrire. Mieux vaut ruser, parfois courir un peu pour souffler ou attirer un ennemi dans un piège. À noter d'ailleurs un sérieux « bug » d'intelligence des monstres qui ne franchissent jamais une porte, même ouverte et qui semblent parfois cantonnés dans certaines zones. Il suffit alors de se mettre hors de portée du corps à corps et de les submerger de projectiles divers pour s'en débarrasser sans risquer le moindre dégât ! D'un autre







Voici le magicien en chef des goblins et des fées. Sous son apparence grotesque se cache un informateur indispensable pour bien comprendre ce qui se passe.

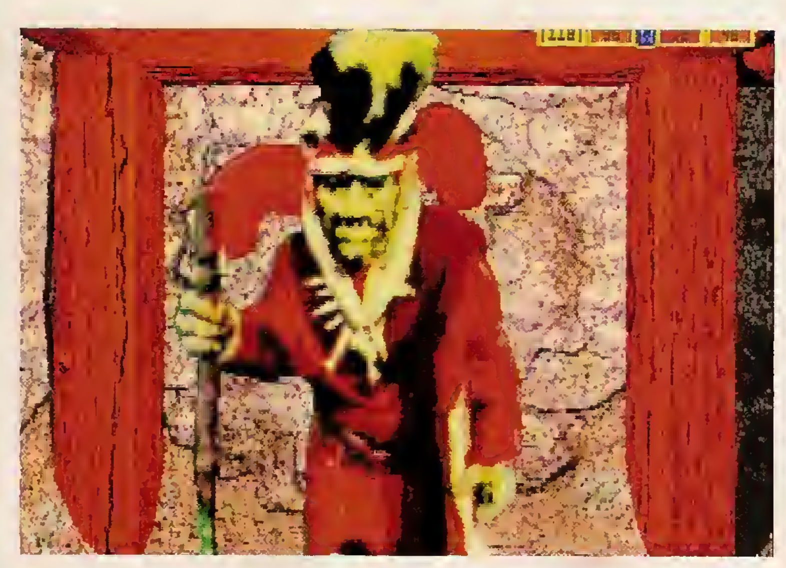
côté, certains monstres sont nettement plus intelligents, n'hésitant pas à s'enfuir s'ils se sentent en difficulté et ingurgitant en plein combat une potion de soin !

Un jeu réaliste

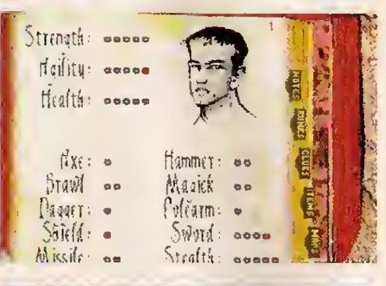
L'interface de jeu est plutôt réussie. Elle est en même temps puissante et conviviale, grâce à deux outils essentiels : le miroir et le journal de bord. En revanche, elle demande l'utilisation conjointe du clavier et de la souris. Le clavier sert essentiellement à se déplacer et à accéder rapidement à certains menus ou au journal de bord. En bougeant le curseur à l'écran, vous pourrez effectuer des actions



▲ Ces flammes peuvent être traversées, mais un peu d'eau jetée dessus vous permettra de fouiller les cendres.



▲ Ces sorciers sont de redoutables adversaires, mais certains d'entre eux peuvent être corrompus !



En utilisant les armes de jet, vous augmentez votre agilité tandis que les armes lourdes favoriseront votre force. ▶



▲ Ces cercles verdâtres rechargeront vos sceptres magiques en mana.



▲ Pour débuter, Thera vous expliquera les principes de base de l'interface de jeu. Suivez la guide...



◀ Contre ce squelette, les armes tranchantes sont moyennement efficaces, alors qu'un bon vieux marteau !

selon la forme qu'il prend. Sur un objet vous pourrez le prendre en main en cliquant dessus, ou avec le bouton droit l'intégrer directement dans votre inventaire à la place adéquate (flèche dans un carquois...). Cet inventaire apparaît sur le côté droit de l'écran, scrollant verticalement pour accéder à toutes vos possessions (ce qui est parfois un peu lourd d'utilisation). Par contre, pour savoir de quel objet il s'agit, vous serez obligé de consulter votre journal pour avoir une description, parfois un peu vague. En outre, lorsque vous aurez beaucoup d'objets, de cartes et de runes inscrites dans votre précieux journal, le consulter deviendra un peu laborieux.



PC CD ROM
wipEout™
RAPIDE. TROP RAPIDE
Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.
wipEout, l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.
wipEout, la course explosive sur PlayStation
SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE : 1 - 44 40 64 55
Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

L'avis de Didier

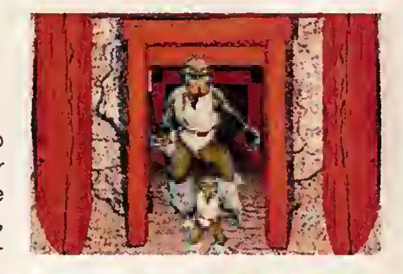
Stonekeep comble un vide pour les passionnés de jeu de rôle/action. Plein de surprises, il propose surtout aux joueurs un défi en constante progression, qui vous obligera à sans cesse trouver de nouvelles solutions aux énigmes très variées. Le scénario est très bien construit et l'ambiance sonore entre dans le Top 5 du genre. Malgré des graphismes parfois moyens et quelques lourdeurs dans l'interface, on n'arrive pas à éteindre son PC. Plus on joue, plus on a envie de jouer, ce qui pour moi caractérise un BON jeu !





▲ Ces fontaines régénéreront vos points de vitalité.

Vous retrouverez aussi sur ce journal les fiches signalétiques de vos aventuriers, avec pour Drake de nombreux détails sur ses compétences en tel ou tel domaine (magie, force, santé, armes de jet, maniement de l'épée...).Bref, dans ce recueil apparaîtront les maladies, les indices importants, quelques notes que vous pouvez écrire et surtout les différentes runes magiques, tout comme les plans qui se dessineront automatiquement. Vous pourrez d'ailleurs adjoindre à ces plans diverses annotations.



N'embêtez pas trop le mini-gobelin, car derrière la porte se cache son copain, plutôt balaise. ▶



GRAPHISME	14
SON	19
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	17

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC DX4-100, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

✔ L'ambiance sonore.
✔ La diversité de jeu.
✔ Les personnages.

✔ Intelligence des monstres.
✔ Graphismes inégaux.



Voici votre premier ennemi. ▲ Pas vraiment redoutable, mais attention, certaines fourmis sont plus coriaces !



◀ Pour la magie, vous devrez stocker les sorts sur les bâtons enchantés appropriés.



▲ Inutile d'essayer la manière forte : ce géant bicéphale est invincible. Mieux vaut utiliser un sort de silence pour fouiller discrètement son coffre.



▲Dans ces égouts, ne perdez pas de vue que vous devez trouver deux cylindres essentiels pour déclencher un mécanisme au niveau supérieur.

Quant au miroir, il permet de zoomer sur vos compagnons et de les équiper ou de leur faire utiliser un objet (potion, racines...).

Des graphismes anciens !

Après une formidable introduction à l'aventure, entièrement en vidéo, le joueur risque d'être quelque peu choqué par les graphismes austères et plutôt pixélisés. Ce n'est qu'après quelques heures de jeu qu'il reviendra entièrement sur cet a priori négatif, le style même des graphismes permettant en fait d'ajouter encore plus à l'ambiance si prenante. En fin de compte, les décors changent pas mal, tout comme les monstres. Mais il faudra pour bien s'en rendre compte jouer pas mal d'heures. L'utilisation de digitalisations pour les monstres est globalement réussie, avec des gros plans lors des combats, parfois carrément pixélisé ! Par contre, l'animation est excellente, même sur un 486DX2 à 66 Mhz. Que cela soit pour les monstres, les sortilèges ou les coups que vous donnez, le résultat est plus que crédible, avec parfois quelques petites scènes intermédiaires bienvenues. Au final, même si certaines personnes ont été très déçues visuellement parlant, les joueurs entreront complètement dans le jeu pour une épique aventure. ■

Didier Latil



Mon Dieu! Ca re-démarre



Micro Machines 2 *Edition Spéciale*

"... des sensations fortes ... premières minutes."
PC TEAM 90%

La première course sur PC pour 4 joueurs incluant un Kit de Construction complet.
De retour avec 50 nouveaux circuits supplémentaires et des animations entièrement retravaillées.



Sortie le 24 Novembre
à un prix paradisiaque

Contact Ecudis: Téléphone 72 025 925 • Facsimile 78 490 880



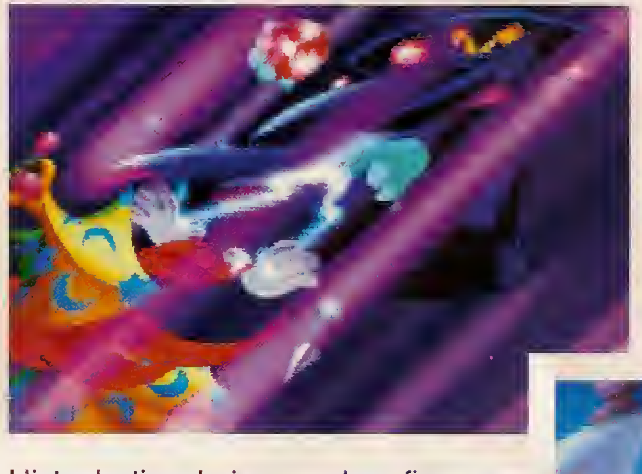
Rayman
Forest Jump

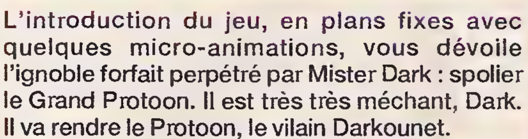


FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**UBI SOFT.**
GENRE :	**JEU DE PLATES-FORMES.**
DATE DE SORTIE :	**DISPONIBLE.**
PRIX :	**ENVIRON 350 F.**
CONFIG. MINI. :	**486 DX33, 4 MO, CARTE GRAPHIQUE VLB, CD 2X.**

On connaissait déjà Ubi Soft éditeur. On le découvre aujourd'hui créateur, à travers un titre déjà sorti sur Saturn et PlayStation : Rayman. Avec ce jeu de plates-formes d'exception, votre PC va se déguiser en console et vous n'y verrez que du feu !









L'introduction du jeu, en plans fixes avec quelques micro-animations, vous dévoile l'ignoble forfait perpétré par Mister Dark : spolier le Grand Protoon. Il est très très méchant, Dark. Il va rendre le Protoon, le vilain Darkounet.



Bon, il faut reconnaître que Rayman, le héros, a l'air franchement nunuche, avec ses baskets de teenager, son écharpe virevoltante, son gros pif, ses yeux d'ahuri et sa mèche blonde de romantique attardé. Pourtant, avec ses comportements vifs et primesautiers, il n'a rien à voir avec Rainman, son quasi-homonyme. Il donnerait plutôt dans le sourire indéfectible, la joie de vivre triomphante, bref, la niaiserie bienheureuse. En fait, Rayman serait le fils caché de Super Mario que cela n'aurait rien de surprenant, genre « avec le QI plancher que se trimballe mon fiston, on va le dissimuler aux yeux du public pendant encore quelques temps ». Aujourd'hui, il s'émancipe du poids de l'autorité paternelle (en matière de jeux de plates-formes) et sort enfin sur nos écrans PC. Alors, bien sûr, on s'interroge : dans quelle mesure ressemble-t-il à son papounet ? Dans le côté « gamin » des personnages et des décors ? Oui, sans aucun doute. Dans la possibilité de naviguer entre niveaux à sa guise, comme dans Super Mario World ? Également. Dans cette façon si particulière qu'il a de se débarrasser des créatures hostiles qui s'opposent à sa progression (en leur sautant dessus) ? Euh, là, non. Rayman balance son poing dans la tête des affreux qui lui veulent du mal, et quand je dis « balance », comprenez par là que son poing fuse relativement loin pour leur pétrir durement l'occiput (la même démarche lui permet de casser ou de faire tomber des objets).
Et oui, on l'aura compris, si Mario reste le père putatif de Rayman, la Princesse a probablement cédé aux avances de Postman (un super-héros), car son rejeton ne lui ressemble pas vraiment. En effet, au lieu d'être constitué d'un unique sprite décliné en de multiples séquences d'animations, Rayman possède une morphologie beaucoup plus dispersée. Il se compose d'un ensemble de six sprites (mains, pieds, corps, tête) visuellement indépendants (vous voyez le décor entre chacun de ses membres) mais mécaniquement liés par les mouvements que vous lui faites effectuer. Le résultat est exceptionnel. Tous les gestes du personnage sont amples, « smooth », suaves et empreints d'une certaine élasticité. Par ailleurs, la taille de Rayman (presque un tiers de la hauteur de l'écran) permet un grand luxe de détail dans l'animation : peur lorsqu'il rencontre un Boss de fin de niveau, détermination farouche quand il envoie son poing, douloureuse surprise lorsqu'il se fait toucher, inquiétude quand il chute... Résultat ? Au bout de quelques minutes de jeu, vous ne

Aidez ce pauvre beatnik, sa guitare électrique a été enchâssée dans ▼ une pierre.







▲ Dès que j'arme mon poing, ces coloniaux mutants se baissent pour éviter mon coup.



Un petit ▲ retour à l'école qu'apprécieront surtout ceux qui en sont sortis.



▲ Ce hippie m'offre un pouvoir temporaire (qui ne se fume pas) : le super-hélicoptère.



◀ Pour libérer les Electoons, n'hésitez pas à utiliser les prunes comme embarcations.

manœuvrez pas seulement un sprite mais une sorte de Tom Pouce relooké « toon », attachant et sympathique. Mais abordons maintenant le scénario, il donne un but à votre quête. Mister Dark, un affreux tout de noir vêtu, a dérobé le Grand Protoon, un objet qui maintenait l'harmonie du Royaume. Les Electoons qui gravitaient autour se trouvant ainsi libérés se répandent alors dans la nature pour être immédiatement capturés par d'autres affreux ! Vous Rayman, avez pour tâche de libérer tous les Electoons puis de combattre l'infâme Mister Dark pour récupérer le grand Protoon.

Particulièrement toonique

Bon, évidemment, dit comme ça, on soupçonne les concepteurs d'avoir bachoté leur scénario dans un bouquin de physique atomique en faisant l'impasse sur les neutrons (pas de neutoons) tout en le colorant d'un sympathique (et naïf) message anti-nucléaire : en jouant avec les atomes, on perturbe l'harmonie naturelle. On ne s'étonnera donc pas que l'explosion qui libère les Electoons ait des allures de champignon atomique et, bien sûr, on préférera traduire le « ray » de Rayman par « lueur » (d'espoir) plutôt que par « radiation ». Votre but, donc : guider Rayman à travers les 18 contrées-niveaux du Royaume pour libérer les Electoons (six cages par niveau). Vous commencez votre quête passablement démuni, les seules actions que vous puissiez réaliser se limitant à marcher, sauter, ramper et grimper aux lianes. Puis, au fur et à mesure de votre progression, vous allez acquérir des pouvoirs complémentaires auprès de « gentils » (Betilla la Fée, Tarzan, un beatnik, etc.). Cinq pouvoirs permanents : le poing volant (votre arme), l'accrochage au bord de plates-formes (suspendu à une main), l'hélicoptère (les cheveux du héros tournoient et ralentissent ses chutes), le poing grappin (pour s'accrocher à des anneaux ou attraper un objet de loin) et la course. Et quatre pouvoirs



◀ Parfois, il vous faudra ramper pour récupérer un modeste bonus « poing ». La honte !





▲ Un passage chez le photographe vous dispensera de recommencer le niveau. Un faux pas est si vite arrivé.



◀ Les grottes, truffées de pièges. Rayman y perdra de nombreuses « vies » (gasp !).

Un exemple de ▲ pouvoir permanent : l'accroche plates-formes. Souvent vital.

▲ Les anti-toons, créés par Mister Dark, sont petits... mais avec de grandes dents.

◀ Après « Walking on the moon » du groupe Police, « Surfing on a spoon » du toon Rayman.

temporaires : graine magique (une plante pousse immédiatement), super-hélicoptère (vous volez librement), luciole (poing lumineux) et elfes volants (pour réduire/agrandir votre taille).

Va-et-vient entre niveaux

Ces pouvoirs s'avèrent tous indispensables à un moment donné : dans la première contrée, par exemple, vous ne pourrez libérer tous les Electoons car il vous manque l'« accrochage plates-formes » qui vous permet d'accéder à certaines cages. Vous devrez donc revenir dans ce niveau plus tard, une fois récupéré ce précieux pouvoir. Dans Rayman, vous n'enchaînez donc pas une série de niveaux mais vous choisissez la région que vous souhaitez découvrir ou revisiter sur une carte globale du Royaume. Dès que vous sortez d'un niveau, le jeu vous ouvre le chemin vers une ou deux nouvelles régions. Mais vous restez libre de revenir sur vos pas pour libérer des Electoons oubliés. Cette relative absence de linéarité dans un jeu de plates-formes, bien que courante sur console, est plutôt novatrice sur PC et méritait d'être soulignée.

Les 18 contrées-niveaux appartiennent à six mondes différents, chacun ayant un thème : Forêt des Songes, Ciel Chromatique (instruments de musique), Montagnes Bleues (rochers), Cité des Images (fournitures d'écoliers : ardoises, crayons, etc.), Cave de Skops (dangereuses stalactites), Château des Délices (sucreries)... Ils possèdent de superbes décors, aux couleurs franches au premier plan et plus estompées en arrière-plan. Mais tous ne sont pas de qualité égale. De mon point de vue, la Forêt des Songes est le monde le plus réussi. Doté d'une grande richesse graphique, de multiples micro-animations (papillons, fleurs et champignons) et d'une musique sautillante très sympathique, vous y rencontrerez les monstres tooniens les plus amusants : brigands qui tirent des balles-marteaux, coloniaux verdâtres et agressifs, poissons car-





Un coup reçu **(1)** et un donné **(2)**. La plupart des créatures que vous rencontrerez sont également constitués de plusieurs sprites et c'est un véritable plaisir de voir leurs membres se dissocier (comme dans certains Tex Avery) lorsque vous les frappez.



▲ Dès que vous mollissez, Rayman effectue un mouvement d'attente.



Coupe du cerveau humain
exposé à plusieurs heures de ZOOP



L'avis d'Éric

Rayman est plus original, plus riche, plus « fun » que « Le livre de la Jungle » (voir test de Thierry), et sauf à vouer un culte inconditionnel à l'univers Walt Disney, il n'y a pas à hésiter entre ces deux softs : Rayman constitue à ce jour le meilleur jeu de plates-formes sur PC. Cela dit, ce soft s'adresse plus aux amateurs éclairés qu'aux « absolute beginners », plus aux enfants qu'aux adultes. La relative difficulté de certains passages ainsi que l'univers de jeu un peu cucul-la-praline risquant d'horripiler ces derniers.



Je détache une ▶ prune pour récupérer un bonus et, surprise, elle se loge sur la tête d'un affreux.



Ce moustique, d'abord agressif, devient ensuite votre ami... et votre ▼ jet privé.





▲ Surpris par la semi-obscurité de ce niveau, Rayman risque ici une grosse gamelle.

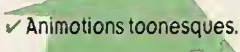
nivores aux dents fragiles...
Mais, j'ai oublié d'aborder une dimension essentielle de tout jeu de plates-formes : la jouabilité. Exceptionnelle ! Que vous jouiez au clavier, au joypad ou au joystick, votre personnage répond parfaitement, il n'y a aucune approximation dans ses relations avec les ennemis ou les éléments de décor et surtout, les animations et le scrolling sont d'une fluidité époustouflante (jusqu'à 60 images/seconde sur Pentium). On pourrait penser que sur un micro moyennement puissant, il est nécessaire de commuter le scrolling différentiel (jusqu'à trois plans, selon le niveau) en scrolling simple, ou pire, faire disparaître le décor de fond. Nenni, Rayman fonctionne parfaitement avec toutes ses options graphiques dès le 486DX2 66 (et c'est normal : à 25 images/seconde, vous obtenez déjà la fréquence d'affichage du cinéma). Certes, ce soft n'est qu'en VGA 256 couleurs et ne s'affiche pas en plein écran (large bande filmique), mais au regard du nombre de sprites à gérer à l'écran, c'est fort !
Cela dit, si nous sommes incontestablement en présence du meilleur jeu de plates-formes jamais conçu sur PC, Rayman est-il exempt de toute réserve ? Non. Et ceci pour trois raisons. Tout d'abord, s'il propose des niveaux-bonus, il n'offre au joueur aucun niveau secret à la manière de Super Mario World, de ceux dont la découverte ravit les amateurs du genre. Ensuite, si les animations toonesques séduisent, certains joueurs resteront probablement de marbre devant son univers graphique plutôt enfantin. Enfin, Rayman, bien que doté d'une difficulté progressive, de trois sauvegardes et de la possibilité de continuer cinq fois après un « game over », peut entraîner les novices en jeux de plates-formes dans des phases d'énervements récurrentes, pour le plonger finalement dans un irrémédiable découragement. Un merveilleux soft quand même (na !). ■

Éric Ernaux



▲ D'accord, c'est un Boss, mais est-ce une raison pour trembler d'effroi ?





GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	17
DURÉE DE VIE	16

✓ Animations toonesques.
✓ Parfaite jouabilité.
✓ Non linéaire.
✓ Pas de plein écran.
✓ Pas de niveaux cachés.

☛ Config. recommandée : 486 DX2-66, 8 Mo de Rom, carte graphique VLB, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Le contre-avis de Thierry

Bleuffé le Thierry. Un jeu de plates-formes d'une telle qualité sur PC était encore inimaginable il y a... deux jours ! Disney Software a décidément plus qu'intérêt à passer très vite à la technologie 32 bits pour nous offrir des conversions dignes de nos machines ! Pour vous donner une idée de la qualité du soft, le seul défaut que certains magazines anglais ont su lui trouver concernait ses origines françaises ! Pour comble de bonheur, Rayman fonctionne parfaitement sur DX2-66 malgré son scrolling différentiel !

INTÉRÊT : ★★★★

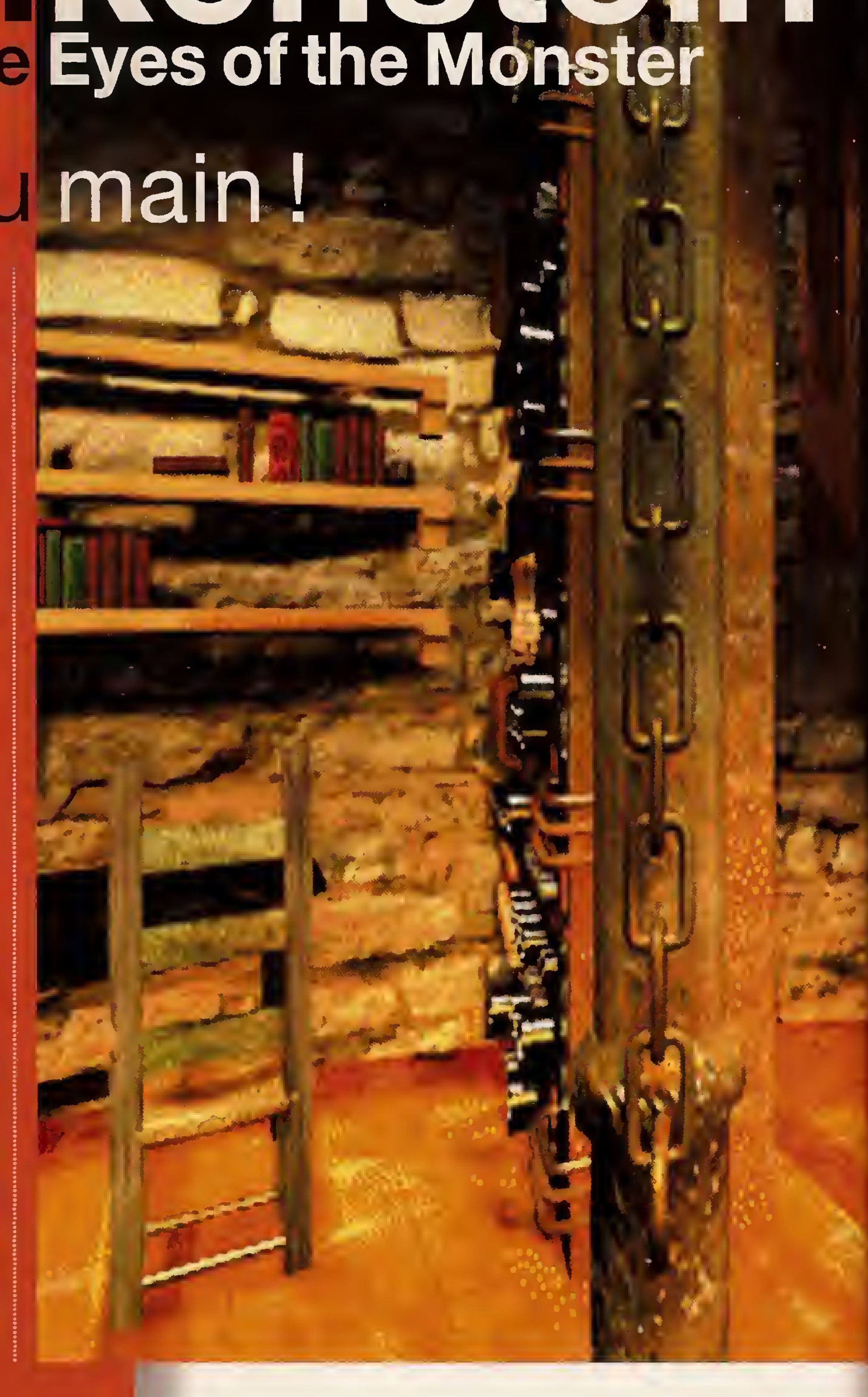


▲ Rayman aime tellement faire l'hélicoptère qu'il en oublie les ennemis (crétin, va !).



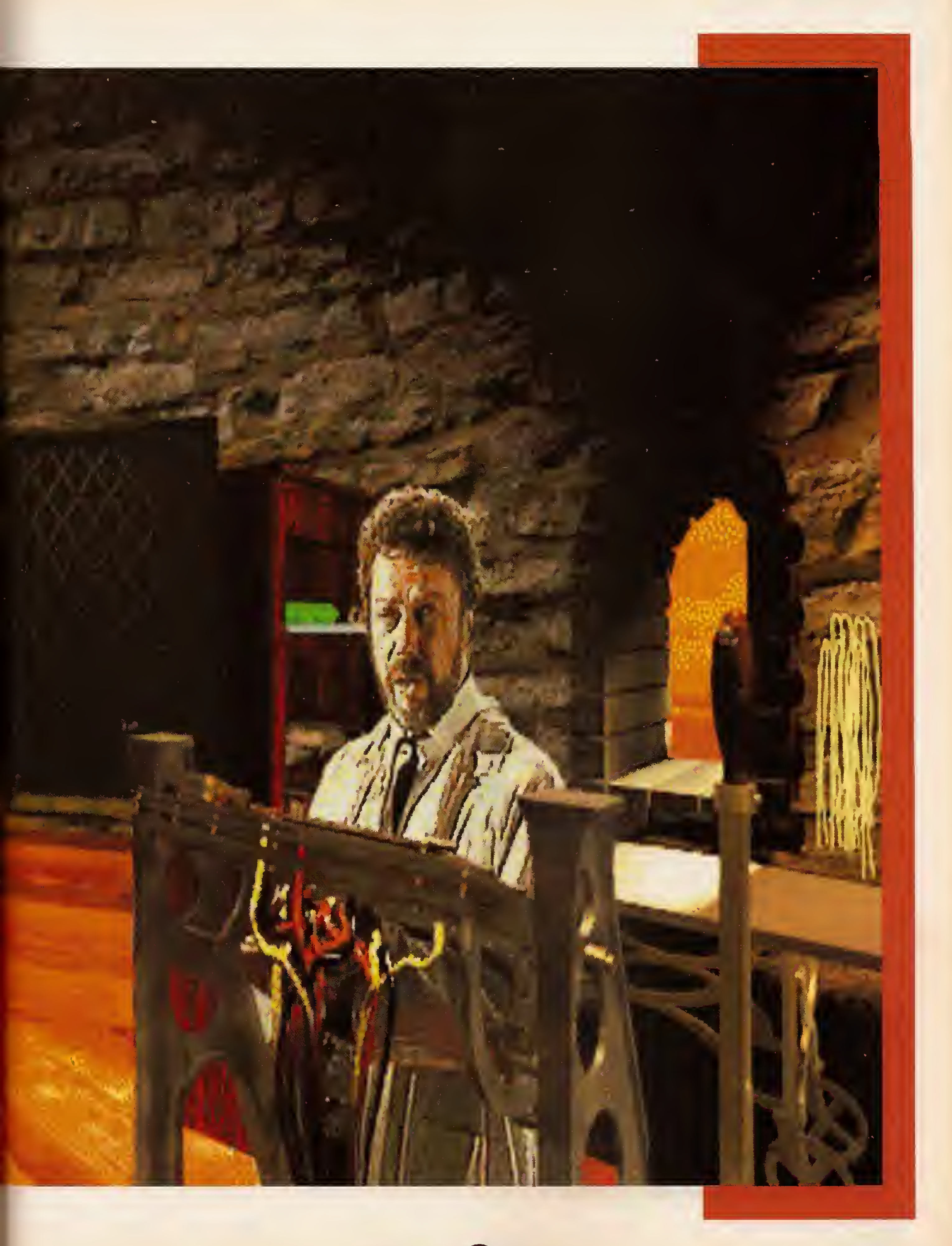
Frankenstein
Through the Eyes of the Monster

Du cousu main !



FORMAT : PC CD-ROM.
ÉDITEUR : INTERPLAY.
GENRE : AVENTURE.
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE.
PRIX : ENVIRON 400 F.
CONFIG. MINI. : 486 DX33, 4/8 MO DE RAM, CD 2X.

Tout le monde, ou presque, connaît Myst et son succès retentissant en tant que jeu d'aventure. Eh bien, un étrange monstre sans nom ni visage, issu de nulle part, pourrait bien lui voler la vedette et se hisser au rang de classique du genre !

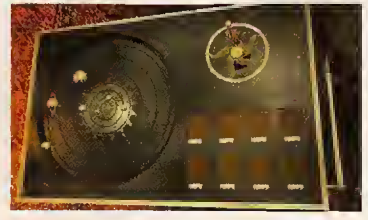




▲ Vous, je sais pas, mais moi, ça me ferais plutôt bizarre de me réveiller avec un bras de femme attaché au torse !



Ce magnifique coucher ▲ de soleil évoque peut-être un « happy end ». Malheureusement, vous en êtes encore loin...



▲ Voilà une énigme un peu plus évoluée, mais qui ne vous demande pas de reconnaître la Grande Ourse de la Petite !

◀ Cette fois, ce bon docteur ne rigole plus du tout, et à la moindre incartade, vous retournez dans la boîte en sapin !



▲ Cette salle recèle un nombre important de manuscrits à consulter dans le détail.

Certains jours, on connaît tous des réveils difficiles. Mais ce matin, ou plutôt cette nuit, si j'en juge l'état du ciel, je ressens encore fugitivement la brûlure de la corde autour de mon cou. Au cours de mon sommeil, un prénom, Gabrielle, n'a cessé de résonner dans mon esprit comme une étrange obsession. Mais si mon sommeil était difficile, mon réveil a vite tourné au cauchemar. Cet homme penché sur moi, j'ai fini par le reconnaître comme étant le Dr Frankenstein, ce prétendu savant auquel on prête des expériences horribles, derrière les murs de son château. Et en découvrant avec horreur mon bras gauche - celui d'une femme ! - j'ai très vite dû me rendre à l'évidence : je faisais maintenant partie de ces fameuses expériences. Ma plus grande peur, dorénavant, est de me retrouver face à un miroir, et de contempler ainsi l'œuvre de ce fou... Petit à petit, je me suis mis à explorer les obscurs méandres de mon nouveau domaine. Où que j'aille, le bruit de ses pas retentit invariablement derrière moi, et j'ai maintenant le sentiment qu'il m'épie, qu'il me guette. Pire encore, le regard qu'il porte sur moi m'écœure. Il me juge, me dissèque de son regard, avec cette expression satisfaite du créateur évaluant sa « chose ». Il m'adresse souvent la parole, mais pour retomber immédiatement dans des monologues empreints d'une autosatisfaction malsaine. Il persiste à m'appeler Philippe, mais je ne sais pas s'il s'agit de mon vrai nom ou d'un nouveau baptême. De toute façon, je me demande si les différents morceaux qui composent maintenant ce corps qui est le mien me confèrent le droit à une identité propre !

Humain ou pas, je dois accepter ma nouvelle existence, et me libérer des liens qui m'attachent à ce « dieu » infernal. Au travers de ses délires paranoïaques, je glane déjà quelques bribes d'information qui me permettront, peut-être, de me mettre sur la voie. Je dois maintenant subtiliser ses notes, malgré ses menaces de me renvoyer dans les limbes d'où son génie - quel malade prétentieux ! - m'a sorti. Mon chemin semble tout tracé : je

Ces têtes de chat et d'êtres humains en bocal vous procureront quelques surprises ▼si vous les titillez.









▲ Cette corde devrait vous permettre de franchir le parapet, sans vous rompre le cou pour la deuxième fois !



◀ À votre tour de faire des petites expériences amusantes. Mais le sujet, une malheureuse cuisse de dinde, est beaucoup plus modeste !



▲ Le corps qui repose dans cet espèce de bocal géant semble avoir eu moins de chance que vous. Tout est relatif...



Le petit labo du docteur vous permettra de faire vos premières découvertes sur l'énergie qui vous ◀ a ramené à la vie.

Un peu d'air ▲ frais vous fera du bien, juste avant d'aller vous perdre dans les méandres du labyrinthe.

dois devenir son égal, remonter pas à pas le chemin qui a mené à ma création, reconstituer le puzzle qu'est devenu ma vie.

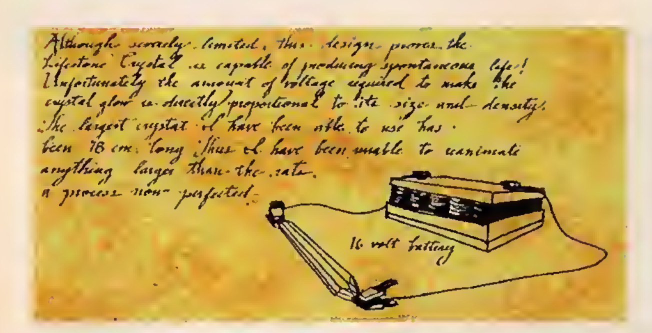
Je suis un être virtuel

Ma redécouverte du monde nécessite heureusement peu d'apprentissage. Je me déplace d'un lieu à un autre, par le biais d'écrans fixes, en désignant la direction souhaitée du pointeur de ma souris. Le curseur en forme de main me fait signe chaque fois que je le passe sur un élément de l'écran où une interaction devient possible. Grâce au sac trouvé dans la salle à manger, je peux enfin transporter les différents objets que j'ai pu subtiliser quand le docteur n'était pas derrière mon dos. Je ne dois négliger aucun endroit, aucun détail, et en particulier, consulter tous les documents du docteur. La tâche s'annonce dangereuse, car Frankenstein m'a menacé de son pistolet si je touchais à ses notes. Mais la vie est un jeu, et je peux toujours recommencer en rechargeant une partie antérieure de mon expérience. Mais le contenu des notes est essentiel pour apprendre à me servir de ses machines infernales, et en particulier réussir à percer le secret de l'énergie-L, apparemment source de vie après la mort. Mais Frankenstein surveille mes moindres mouvements, et je dois trouver un moyen détourné pour m'accaparer le cristal contenant cette fameuse énergie. Mon temps est compté, car malgré mes précautions le docteur s'est vite rendu compte de la disparition de certains documents. Je l'entends crier après ses maudites notes à travers les salles du château, me menaçant de m'enfermer si je ne les lui rend pas. Je crains qu'à la fin il ne me trouve trop inquisiteur et se décide à m'enfermer dans les caves. Déjà, il a fermé plusieurs portes à clé et cherche à me rabattre vers le hall

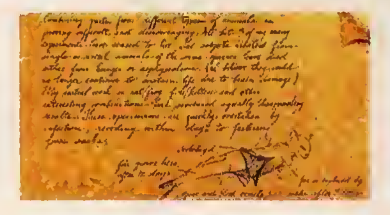


◀ Ouah, cool ! Des boutons partout ! Essayez quand même de ne pas tout faire sauter.





Vous me ferez cent lignes... En tout cas, il va falloir les lire, car les documents que vous trouverez un peu partout dans le château et ses alentours revêtent une importance particulière, surtout pour faire fonctionner les machines du Dr Frankie sans tout faire péter !



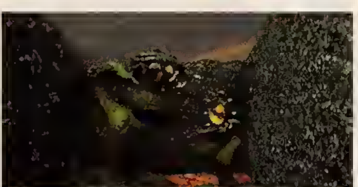
d'entrée, d'où je peux l'entendre proférer ses menaces. S'il m'enferme, seule unc aide extérieure - mais qui pourrait bien vouloir aider le monstre que je suis devenu ? - me permettrait de continuer mes recherches...

L'aventure dans la tête

Difficile de sortir d'une ambiance aussi prcnante que celle de Frankenstein ! Un des points forts du soft d'Amazing Media (retenez ce nom, ces pctits nouveaux sont partis pour faire très mal !) est d'avoir conçu un scénario original à partir d'un thème plutôt classique. En effet, Frankenstein vous projette de façon très réussie dans la peau du monstre. D'abord par la vue subjective, évidemment, mais aussi par des pensées récurrentes qui lui (et vous) viennent à la tête, de temps à autre. Ensuite, par les relations très développées entre le Dr Frankenstein et vous-même. Tim Curry se montre excellent dans son rôle de savant fou mythomanc (je le préférais quand même en savant fou androgyne dans le « Rocky Horror Picture Show » !). De manière très progressive, il passe d'un ton condescendant et paternaliste à une attitude de fou furieux à en avoir froid dans le dos. Totalement désarmé face à ce maître quasi-omnipotent, on se met à raser les murs (même si le jeu ne le permet pas...) en entendant ses crises d'hystérie démoniaque ! D'autre part, le joueur est charmé par la liberté de déplacement : vous pouvez, dans une certaine limite, quand même, vous promener à loisir et toucher un peu à tout avant de vous impliquer plus avant dans le déroulement du scénario. Vous pouvez mourir dans Frankenstein, mais ces fins abruptes ne sont pas gratuites, et si vous devez recommencer, soit vous vous êtes montré maladroit (ça arrive...), soit vous l'avez cherché (c'est bien fait !). Du point de vue du scénario, on scnt immédiatement qu'au lieu de se contenter des images populaires du mythe, les scénaristes se sont intéressé à son



Certaines énigmes vous ▲ demandent un peu de coordination, comme ces pierres qu'il faut écraser sous deux pilons.



▲ Ces labyrinthes sont décidément très mal fréquentées ! Vu leur tronche, je n'approcherai pas ma main de ces plantes...

Même sous l'eau, ▶ vous trouverez encore des manuscrits. Ce Frankenstein est vraiment bordélique !



La chambre de cristallisation devrait vous permettre de reproduire des cristaux ▼ d'énergie-L.





▲ À droite, ou à gauche ? En plus, ce foutu labyrinthe résiste à vos talents de cartographes...



▲ Un grand classique, pour se mettre en jambes, les engrenages à replacer dans le bon ordre.

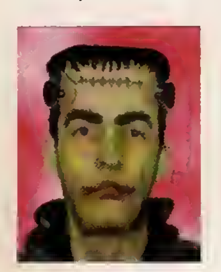
Coup de pouce

Allez chercher le plus tôt possible le sac qui se trouve dans la salle à manger, près de la cheminée, au rez-de-chaussée du château. Vous pourrez alors transporter les différents objets trouvés lors de vos explorations.



L'avis de Fred

Emballé, je suis emballé ! Pourtant, le jeu d'aventure n'est généralement pas ma tasse de thé. Au-delà de la beauté des graphismes, Frankenstein propose un scénario plus fouillé, en tout cas moins ésotérique, que le célèbre Myst. J'ai surtout apprécié les recherches approfondies des auteurs sur la source du mythe, plutôt que de se limiter à une interprétation facile et spectaculaire. Si Frankenstein demande avant tout au joueur de se creuser les méninges, il l'incite aussi à réfléchir sur la nature du monstre qu'il incarne.





Un exemple de l'architecture chaleureuse que vous découvrirez. Mieux encore que le Club Med ! Et attendez de voir le G.O...



C'est pas beau le progrès ? Frankenstein vous donne même l'occasion de jouer au petit train !

origine. Ainsi, l'histoire se rapproche énormément du Frankenstein de Mary Shelley. Plutôt que de s'appuyer lourdement sur des effets spectaculaires, le jeu projette le joueur à la source même du fantastique. Plus encore, Frankenstein incite le joueur a se poser des questions existentielles (bon, entendons-nous bien, rien ne vous oblige à en arriver là...) sur le pouvoir de création de l'homme moderne grâce aux progrès techniques. Mis à part les nombreuses surprises que vous réserve le scénario, les aventuriers fous auront le plaisir de trouver un grand nombre d'énigmes. Loin du genre gratuit et ésotérique de



Un petit échantillon des objets que vous pouvez transporter dans votre sac. Mais rien pour votre petit quatre heures...

Apercevoir la tronche de Tim Curry comme ça, au réveil, ça promet déjà une bien mauvaise journée !

Le contre-avis d'Olivier

Bien qu'il m'énerve au plus haut point d'être d'accord avec Fred, je dois bien avouer que Frankenstein est une réussite quasi totale. Seul petit reproche : le manque d'animation. Sinon, tout y est. Les graphismes hyper léchés, un scénario que l'on peut classer dans les meilleurs jamais pondu dans le domaine du jeu d'aventure, une durée de vie énorme et surtout, une ambiance que j'ai rarement ressenti. Ce mois est décidément celui des bonnes surprises et Frankenstein arrive dans le peloton de tête de celles-ci. Un must !

INTÉRÊT : ★★★★★

Myst, celles-ci sont aussi variées mais s'inscrivent habilement dans la logique de l'intrigue. Et toute la gamme y passe, du classique puzzle des engrenages à remettre en place aux machines infernales du docteur Frankenstein, en passant par des labyrinthes à en perdre le sens de l'orientation ! Bonne initiative, Interplay fournit dans le manuel le début de la soluce, sous forme romancée, ce qui évitera aux moins doués de bloquer dès le début. Que les spécialistes du genre se rassurent, Frankenstein augure d'une durée de jeu pour le moins conséquente. Vous passerez probablement un certain temps rien qu'à explorer le château et comprendre ce qui vous arrive, et des dizaines d'heures encore pour avancer dans l'histoire et résoudre les différentes énigmes ! Le jeu étant disponible en français dès sa sortie, les amateurs de jeux d'aventure n'ont plus aucune excuse pour ne pas acheter ce jeu ! ■

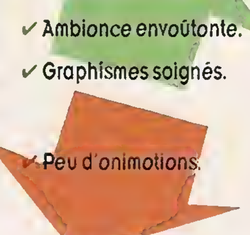
Frédéric Marié

★★★★★ OR

INTÉRÊT

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	17

✔ Scénario des familles.
✔ Ambiance envoûtante.
✔ Graphismes soignés.



✔ Peu d'animations.

☛ Config. recommandée : PENTIUM, 8 Mo de Ram (mini. pour windows 95) lecteur CD-Rom double vitesse.



NOUVEAU : Les reliures GEN 4 sont arrivées !



Indispensables pour conserver vos revues

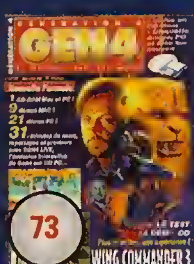
Existent en 3 couleurs

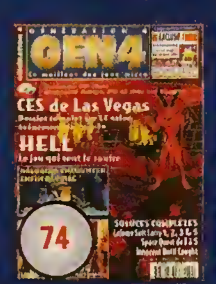
au lieu de 70 F !
Offre de lancement

45 F seulement

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros

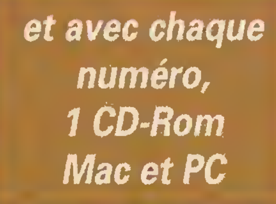




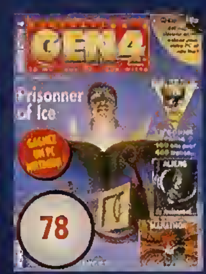


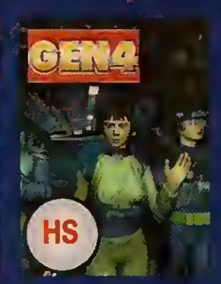




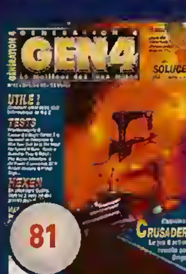




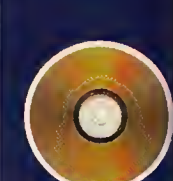












*éditeur Pressimage, 1,29 F/min

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
GEN4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Je souhaite recevoir :

❏ ___ reliures Génération4
coloris : ❏ Bleu ❏ Rouge ❏ Gris
Une reliure permet de classer une année de GEN4.
❏ les numéros suivants de GEN 4 :

❏ 72 x __ ex.	❏ 77 x __ ex.
❏ 73 x __ ex.	❏ 78 x __ ex.
❏ 74 x __ ex.	❏ HS x __ ex.
❏ 75 x __ ex.	❏ 80 x __ ex.
❏ 76 x __ ex.	❏ 81 x __ ex.

35 Francs par exemplaire. Port et manutention : ajouter 10 F par lot de 3 revues.

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

❏ M. ❏ Mme
NOM : ....
Prénom : ....
Fonction : .... Société : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....

Ci-joint, mon réglement par chèque, à l'ordre de Pressimage, d'un montant total de :______ Francs.

L'image • le son • la micro • l'électroménager





Grand tournoi FIFA 96
Venez jouer et gagnez :

- Des places pour l'Euro 96
- Des blousons sport
- Des abonnements à GEN4
- Des manettes Gravis

Extrait du règlement :
Boulanger organise dans ses magasins un grand concours FIFA 96. Le règlement complet est disponible en magasin sur simple demande.
Pour chaque magasin participant, le concours se déroule en deux étapes : 4 tournois qualificatifs (samedi 25 novembre 1995 à partir de 14 h, samedis 2, 9 et 16 décembre 1995) et 1 tournoi final (samedi 16 décembre 1995 à 18 h).

• Tournois qualificatifs
Chacun des 4 tournois qualificatifs a pour but de désigner un des 4 participants au tournoi final. Pour participer aux tournois qualificatifs, il suffit de déposer un bulletin de participation (un seul par personne et par semaine) dans l'urne prévue à cet effet en magasin, du lundi précédant le tournoi qualificatif au samedi à 13 h 30. Chaque samedi à 14 h, un tirage au sort sera effectué pour constituer le tableau du tournoi. Le tournoi se déroule par élimination directe. Les parties se déroulent en 2 fois 5 mn ; en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, 2 fois 1 mn de prolongations, puis éventuellement tirs au but départageront les joueurs. Le vainqueur est qualifié pour les tours suivants. En cas d'absence d'un des joueurs, le présent gagne par forfait.
Le vainqueur de la finale du tournoi qualificatif est qualifié pour le tournoi final le samedi 16 décembre 1995 à 18 h.

• Tournoi final
Les matches se dérouleront en 2 fois 10 mn, et éventuellement prolongations de 2 fois 1 mn, puis tirs au but en cas d'égalité.
Lots à gagner par magasin : le vainqueur de la finale choisira un lot parmi les lots suivants :

- 1 place pour l'Euro 96,
- un blouson Electronics Arts,
- un abonnement d'un an à GEN4,
- un joystick Gravis.

Le perdant de la finale choisit parmi les lots restants et ainsi de suite.



BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe
ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE • NOYELLES-GODAULT • RONCQ
VALENCIENNES Petite-Forêt • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson
MONTIGNY LES CORMEILLES • FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac
BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • MANTES Buchelay • NANTES Rezé
NANTES Atlantis • NANTES Paridis • NIORT • St BRIEUC • ST EMILION Libourne
TOULOUSE Portet s/ Garonne • VANNES Ploeren • AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles
GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE

Steel Panthers

Le fauve est lâché

FORMAT : PC CD-ROM.
ÉDITEUR : SSI/MINDSCAPE.
GENRE : WARGAME.
DATE DE SORTIE/PRIX : FIN DÉCEMBRE. ENV. 450 F.
CONFIG. MINI. : PC 486 DX2, 8 MO DE RAM MINI.

Décidement, SSI est désormais le leader incontesté du wargame. Après un Panzer General quasiment parfait, voila Steel Panther, un jeu plus tactique se situant pendant la Seconde Guerre mondiale qui s'annonce tout simplement comme la référence du wargame tactique du conflit 39-45...



▲ Des P-38 Lightnings survolent la colline japonaise en soutien de l'infanterie et des chars qui avancent prudemment.



◀ Les Tigres attaquent un pauvre convoi russe protégé par quelques maigres T-34s. Allez, bonne chance !



◀ Pour les campagnes ou les batailles, comme avec l'éditeur, vous pourrez composer votre force sur mesure.



◀ Chargez ! Sans aucun complexe, la cavalerie polonaise charge les blindés allemands, morts de rire !

Quand un jeu signé SSI arrive à la rédaction, les réactions sont toujours mitigées. Après des années de productions de wargames calamiteux, on reste toujours un tantinet perplexe malgré le récent et excellent Panzer General devenu en quelques mois la référence en matière de wargame stratégique de la WWII. C'est donc sans aucune reticence que je mettais la main sur le produit... Première constatation : une grosse boîte, mais pas grand chose dedans. Un CD et une doc noir et blanc en anglais (j'aimerais faire remarquer pour la énième fois qu'il est interdit de vendre un produit sans notice française...) d'une soixantaine de pages. Après avoir lancé l'« Install », vous vous retrouvez face à un menu vous proposant de jouer un scénario (42 en Europe, 20 dans le Pacifique), de vous engager dans une campagne plus ou moins longue (Pologne, France, Normandie, Market Garden, Warsaw, Ardennes et la Troisième Guerre mondiale, comprenez par là que le rêve de Patton devient réalité : américains contre russes). Si vous êtes un courageux, vous pouvez même vous taper la « Long Campaign » (qui est une suite de scénarii aléatoires) qui vous fera traverser toute la guerre. L'avantage de ces campagnes par rapport aux scénarii seuls est le même que celui de Panzer General. Une partie de vos troupes vous suit et acquiert de l'expérience.
Continuons les possibilités de jeu avec le « Battle Generator » qui vous permettra de créer rapidement une bataille en définissant le type de combat (assaut, avance, confrontation ou défense), les deux armées qui vont s'affronter, la date du conflit, et la taille de la carte.

Do It Yourself

Pour les puristes, SSI a également prévu un éditeur. Bien que ressemblant beaucoup à l'écran du générateur de bataille, il autorise une plus grande lattitude dans la création d'un engagement. Tout d'abord, vous choisissez votre armée parmi les 18 disponibles : US (ou US Marines), anglaise, française, italienne, russe, japonaise, polonaise, hollandaise, hongroise, chinoise, roumaine, finlandaise, grec, yougoslave, belge, norvégienne et bien sûr allemande... Vous choisissez ensuite la composition exacte de chaque armée, la date du conflit, le climat (hiver, été, désert), la visibilité des unités, le type



d'engagement (assaut, avance,...) et la taille de la carte. Il vous est également possible d'éditer ladite carte et d'y apporter toutes les modifications que vous souhaitez. L'éditeur est un modèle de simplicité et d'efficacité. Comme dans Panzer General votre armée est composée de deux catégories de troupes : celles que vous allez garder, qui ne peuvent excéder 24 unités et les unités de support, qui ne seront là que pour la bataille en question. Les unités disponibles se divisent en quatre catégories ; les blindés, l'artillerie, l'infanterie et les divers (mines, camions...). Chaque catégorie possède de nombreux choix (de 5 à 20), eux-mêmes divisés en sous-catégories. Bref, le nombre d'unités disponibles est hallucinant et se compte par centaines ! Pour les puristes, une encyclopédie propose même une photo de chaque type d'unité (blindés) avec sa date de





▲ L'assaut américain est donné sur une colline défendue par les japonais. Notez le débordement sur le flanc gauche.

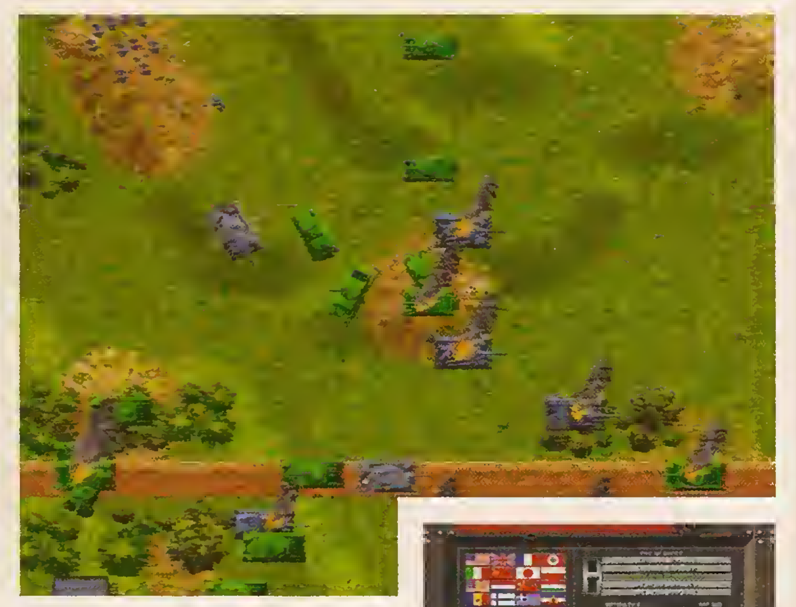
mise en service, ses caractéristiques et un petit laïus sur son rôle pendant la guerre. Une fois votre armée sélectionnée, il vous faut la mettre en place sur le terrain. Vous pouvez laisser l'ordinateur le faire pour vous (il n'est pourtant pas un as du placement) soit le faire vous même. La bataille peut alors commencer.

À mon commandement...

Votre petite armée est divisée en plusieurs groupes ayant chacun une lettre suivie d'un numéro. Un peloton de quatre tanks sera numéroté E0, E1, E2, E3 alors qu'une section du génie composée de deux unités sera désignée par B0 et B1. En ce qui concerne la représentation, chaque blindé représente un blindé et une unité d'infanterie, une dizaine d'hommes. Le but de la plupart des missions est de contrôler une dizaine de cases symbolisées par des drapeaux sur la carte. Si au début de la partie, elles sont de votre couleur, il faudra empécher l'ennemi d'avancer. Dans le cas contraire, cela va être à vous de faire le forcing... Le jeu se divise en tours pendant lesquels vous allez pouvoir bouger et tirer. Mais attention ! Même si ce n'est pas son tour, votre ennemi (humain ou ordi) pourra toujours vous tirer dessus si vous entrez dans son champ de vision et qu'il n'a pas dépensé tout ses tirs pendant son



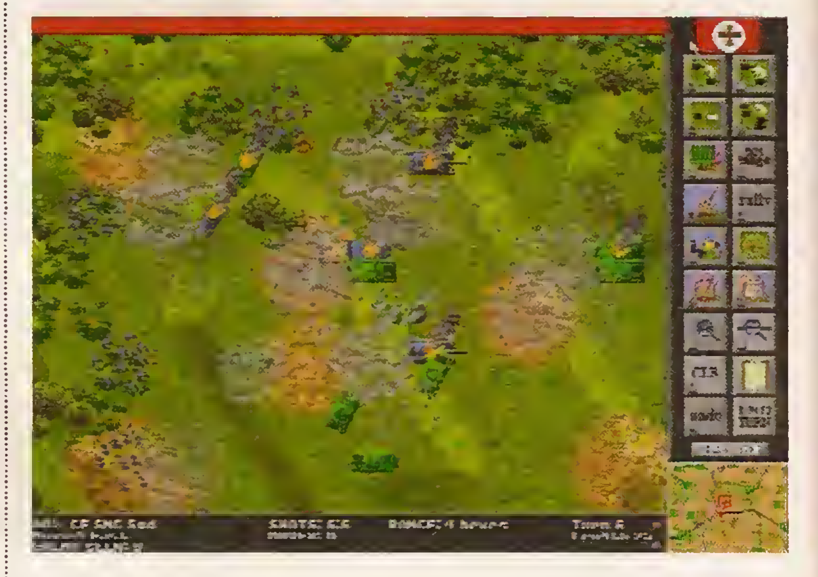
Ce bunker japonais (au centre) complètement encerclé par les G.I.s refuse de se rendre à l'inévitable ! ▶



▲ Les Shermans percent comme dans du beurre un rideau de Tigres et de chasseurs de chars ! Est-ce bien réaliste ?

▲ Le générateur de batailles permet de lancer un scénario aléatoire en quelques clics de souris !

Après avoir massacré un peloton de Pz IV, les Shermans se lancent à ▼ la curée sur l'infanterie...



propre tour. Contrairement à Panzer General, le combat est beaucoup plus tactique et chaque unité possède un champ de vision qui lui est propre et qui varie en fonction de sa position et de son mouvement (plus elle avance vite, plus elle aura de mal a repérer des ennemis). Pour ce qui est des blindés, leur orientation est également importante puisqu'ils ne possèdent pas le même blindage partout. Vous avez plus de chance de toucher un Panzer par l'arrière que de front. De la même facon, la tourelle est moins bien protégée que la « coque », donc attention à la direction à laquelle vous tournez le dos.

En avannnnnnt !

Mais voyons concrètement comment se déroule une partie. Prenons le tutorial : Pologne 1939. Dans cette première mission, vos Panzers vont devoir prendre possession d'un village au-delà d'une rivière. La première chose à faire est de demander un support d'artillerie. Il en existe deux grandes catégories. Les petites unités





▲ Sur Omaha Beach, les Marines ont enfin passé la ligne de défense tandis que les chars piétinent, bloqués par les mines.

Au-delà du rivage, ▲ les destroyers US s'en donnent à cœur joie pour s'assurer que le village sera vide d'allemands !

Malgré leurs positions retranchées, les chars anglais ne parviennent à contenir les Panzers de Rommel ! ▼



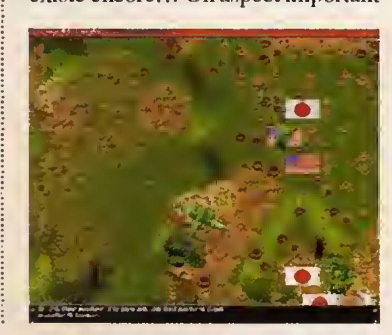


▲ L'infanterie allemande, couverte par un lourd écran de fumée, s'apprête à assaillir les positions défensives anglaises.

que vous pouvez bouger sur la carte et les unités en dehors de la carte (la très grosse artillerie, ou bien carrément des bombardiers) avec lesquels vous communiquez par radio et qui interviennent avec un certain délai. Vous lui donnez un objectif et un type de munition (explosive ou fumigène) et elle balance la sauce… Dans le cas présent une colline un peu suspecte au-delà du pont semble être une excellente position. Il y a donc cher à parier que les Polonais y soient stationnés. Je demande donc une couverture de fumigènes entre le pont et la colline. Quand une batterie de 150 mm tire du fumigène, croyez-moi, on ne voit plus grand chose. J'envoi alors une auto-mitrailleuse de l'autre côté du pont. Embuscade !!! Deux unités polonaises du génie cachées de chaque côté du pont, attaquent mon éclaireur à la charge de démolition… Braooum ! Par contre, les malheureux se sont dévoilés et les Panzer font feu. Les Polonais essuient de lourdes pertes et se retirent. Une de mes escouades du génie passe la première sur le pont… Pas de mine. À peine arrivée au bout du pont elle est prise sous le feu d'un nid de mitrailleuse lourde protégée par des sacs de sable. Elle avance pour se mettre à l'abri. Surgit alors la cavalerie polonaise qui était cachée derrière un bois proche. C'en est trop. Je donne l'ordre à six Panzers placés plus au nord de traverser le cours d'eau et de faire feu. C'est le massacre et malgré leur courage, les Polonais battent en retraite. La mitrailleuse tente bien d'arrêter mes chars, mais ses balles ricochent sur le lourd blindage et elle est rapidement réduite au silence par les obus de 75 mm. Il ne devrait plus y avoir grand chose entre mes troupes et le village. Par contre, là-bas, les choses devraient être plus délicates…

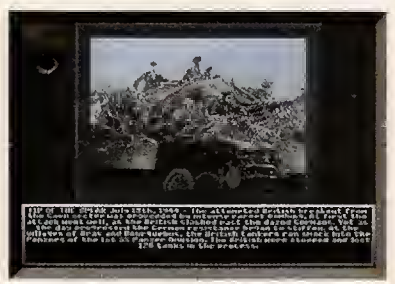
On garde le moral

Comme vous le voyez, un combat de Steel Panthers vous permet de recréer pratiquement parfaitement un engagement de petite envergure. Les tactiques que vous pouvez définir, se déclinent pratiquement à l'infini. Vous pouvez donner une portée de tir de 1 aux unités d'infanterie cachées dans les maisons. En gros, elles attendront que les chars ennemis soient au contact pour se dévoiler et les attaquer à la charge de démolition. Le char pourra alors répondre… s'il existe encore… Un aspect important



◀ Un B-26 américain effectue une attaque air-sol sur de l'infanterie japonaise. Les pauvres !





Lors des briefings ou à la conclusion d'un scénario, Steel Panthers vous gratifie de séquences vidéo tirées des archives de guerre américaines.

L'avis d'Olivier



Les qualificatifs me manquent. Pour faire simple, je dirais que Steel Panthers est une véritable merveille que quelques petites imperfections d'interface et de réalisation n'arrivent pas à entamer. Une durée de vie exceptionnelle et un intérêt fabuleux vous empêcherons de décoller de votre ordi pendant des semaines. Pour les amateurs de wargame, la question ne se pose même pas, vous devez l'acheter ! Pour ceux que le genre rebutte, Steel Panthers est le meilleur moyen de vous faire changer d'avis.



▲ Un convoi italien se fait ouvrir un chemin par l'infanterie et des auto-mitrailleuses dans les montagnes grecques.

de Steel Panthers est le moral. Chaque unité dispose de plusieurs configuration morales (normal, clouées ou retraite) qui la rendront plus ou moins « perméable » aux ordres que vous lui donnerez. En fonction des pertes qu'elle a subi et de la façon dont les choses se passent autour d'elle, elle a tendance à paniquer. Heureusement, chaque unité possède un leader qui tentera dans un premier temps de remotiver ses troupes mais aussi des bonus lorsque ladite unité s'engagera dans une action de combat (lors de tirs, par exemple). Chaque leader possède des caractéristiques qui évoluerons au fur et à mesure des combats, lorsque vous jouerez en mode campagne. C'est ainsi que se traduit l'expérience dans Steel Panthers.

En ce qui concerne la réalisation, le jeu est en SVGA et la vue se fait du dessus. Il existe cinq niveaux de zoom différents qui vous permettent d'aller d'une vue globale du champ de bataille au gros zoom sur lequel vous verrez votre unité et les quelques cases qui l'entourent (chacune symbolisant cinquante mètres). On regrettera quand même quelques bugs, des oublis (certaines unités comme les AA guns ont la même tête qu'elles soient en état de marche ou détruite), et quelques erreurs de programmation ; des icônes ont inversé leurs fonction par rapport à la doc, le son a l'air d'avoir quelques problèmes de temps en temps, la musique s'arrète sans que l'on sache pourquoi...

En ce qui concerne la réalité historique, je ne suis pas un assez grand spécialiste de la Seconde Guerre mondiale pour donner une opinion. Pourtant il me semble curieux que lors d'un scénario dans les Ardennes, des Sherman viennent si facilement à bout de King Tiger, réputés pour leur armure quasi-invulnérable... À part cela, le jeu semble extrèmement correct, et le travail de recherche auprès de musées spécialisés dans la Seconde Guerre mondiale qu'à conduit SSI n'y est sûrement pas pour rien. Pour les amateurs en plus des photos d'époque, vous aurez droit à de petits films d'archive récupérés dans les cartons de l'armée américaine entre chaque mission. Pour couronner le tout il est possible de jouer par E-mail sur Internet ! Des patches sont même prévus pour jouer en réseau !

Bref, il ne manque pas grand chose à la merveille... ■

Olivier Canou



▲ Les G.I.s lancent des fumigènes avant d'attaquer les bunkers allemands balayant la plage de leurs mitrailleuses...

Le contre-avis de Laurent

En passant mes nuits à jouer à Panzer General, je me demandais quel éditeur sortirait un wargame qui me plaise autant. Les spécialistes de SSI ont réalisé un wargame encore plus prenant en changeant d'échelle de jeu et en nous proposant une sorte de Squad Leader sur ordinateur. Le seul problème vient, pour moi de la gestion de l'aviation. Enfin ! Vous retrouverez même le plaisir que vous aviez à jouer avec vos petites figurines et apprécierez le côté historique ainsi que les armées et scénarii très originaux. Indispensable !

INTÉRÊT : ★★★★



DERNIÈRE MINUTE !

Nous apprenons juste avant l'envoi chez l'imprimeur qu'une version entièrement française, c'est-à-dire boîte, manuel et jeu sortira le 30 novembre. Souhaitons que la traduction sera à la hauteur de nos espérances et que dans la foulée, certains bugs soient corrigés...



Avis aux fous de pouvoir! La domination mondiale pourrait bientôt vous appartenir!



"...Encore mieux que Sim City 2000" PC ZONE

Un jeu qui comblera le mégalomane qui sommeille en chacun d'entre nous

Transport Tycoon Deluxe comprend de nouvelles caractéristiques:

- Quatre "climats" de jeu avec un nombre illimité d'environnements
- Jeu par réseau
- Nouveaux véhicules
- Rachats de compagnies

PC FORMAT 90% • PC HOME 93% • PC GAMES 93% • PC GAMER 91%

CRITIQUES DE TRANSPORT TYCOON

POUR COMPATIBLES IBM PC AVEC CD-ROM MICROPROSE

SPECTRUM HOLOBYTE - MICROPROSE WORLD WIDE WEB SITE: http://www.microprose.com
MICROPROSE - 28 rue Armand Carrel - 93108 Montreuil • 3615 MICROPROSE

Screamer

Conduite en état d'ivresse



FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**VIRGIN I. E.**
GENRE :	**COURSE AUTOMOBILE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 250 F.**
CONFIG. MINI. :	**PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Quand on pense que les concepteurs de Screamer (Graffiti) traînent Iron Assault derrière eux, jeu dans la lignée Mechwarrior laid et sans joie, on reste bouche bée devant les progrès accomplis : ce soft est une course d'arcade qui décoiffe méchamment.

Je me souviens d'une époque où la dimension « virtuelle » des courses de voitures en 3D subjective se limitait au défilement de deux séries de barres horizontales, une de chaque côté de votre engin. La vitesse était fixée, (interface réduite à deux touches gauche/droite) et, plus grave, il n'y avait pas de voitures concurrentes. Aujourd'hui, si les courses de bolides sont beaucoup plus riches à tout point de vue, il faut admettre que ceux qui ont adopté une philosophie de type « arcade » n'ont pas fondamentalement révolutionné le genre : en dehors d'une gestion de la vitesse (une « innovation » qui date quand même d'une bonne décennie), il s'agit toujours d'anticiper obstacles et virages en suivant un circuit prédéfini et immuable. Disons-le tout de suite, en évitant les trop fréquentes tergiversations dont la vocation semble n'être que d'embrumer l'esprit du lecteur dans une nuée d'euphémismes virevoltants : Screamer n'échappe pas à la règle. Loin du réalisme « simulationniste » de Need For Speed (véhicules en sens inverse, marche arrière, inertie des véhicules) ou du « fun riche » de High Octane (course + shoot ; circuits avec impasses et dérivations ; réapprovisionnements en carburant, blindage et munitions ; terraforming), Screamer a surtout pour lui une exceptionnelle maniabilité, des graphismes attrayants et une remarquable rapidité de jeu, ce qui, reconnaissons le quand même, constitue les trois dimensions essentielles du genre.



▲ Après chaque course (hors championnat), vous pourrez assister à un replay avec caméra virevoltante (c'est sûr, une photo, ça virevolte moins).

Entièrement paramétrable

Vous m'imaginez légèrement tiède sur le produit et vous hésitez désormais à continuer la lecture de ce modeste article. Restez ! La découverte de ce jeu est un pur ravissement et avant de me heurter à la difficulté du niveau « pro », j'ai quand même passé une bonne grosse poignée d'heures à balancer, remuer, tressauter devant l'écran tel un kangourou sous psychotropes. Tout d'abord, un petit passage par le « setup ». Le soft détecte automatiquement votre carte son et la présence d'un éventuel joystick. Vous pouvez ensuite redéfinir les touches du clavier (six touches : gauche/droite, accélération/freinage, changement de vitesse haut/bas) ou les actions du joystick, et définir la résolution graphique (VGA ou SVGA).





Un des mini-jeux (d'ailleurs pas si mini que ça) : l'épreuve du slalom. Observez les reflets changeants du décor sur les vitres de la voiture. ▶



Un virage ▲ brutal : vous voyez vos roues tourner et vos pneus s'échauffer. Seul regret : aucune trace de gomme sur la route.



◀ Choc avec un obstacle (voiture ou autres) à grande vitesse = gamelle. Vous passerez alors automatiquement en vue extérieure pour en voir les effets.



◀ Ces deux adversaires seront bientôt loin derrière. Normal, aux niveaux « Rookie » et « Amateur », leur vitesse est bridée.



◀ Encore une mini-épreuve : dégommez des cônes bicolores. À chaque plot éjecté, vous gagnez une seconde de temps supplémentaire.

Le soft sauvegarde vos préférenees puis vous passez au jeu lui-même. Après apparition du menu, vous n'hésitez pas et sélectionnez « eourse normale », juste pour voir à quoi ressemble le jeu. Saisissez tout d'abord votre nom : trois lettres. Cela fait un peu court pour les highseores et, en réseau, les prénoms Sam, Rik, Max et Zak vont devenir à la mode, mais bah ! Ensuite, trois circuits urbains se présentent à vous : une agglomération « buildingineuse », une station de montagne, et une ville européenne (genre Bavière). Vous choisissez le plus long, done le second (une des règles élémentaires du eomportement ludique de base : toujours ehoisir le « plus »).

Vroum, vroum

Le soft vous propose alors de sélectionner une voiture parmi douze aux formes variées et surtout aux caractéristiques différentes : boîte de vitesse automatique ou manuelle, tenue de route, eapacité d'accélération et vitesse de pointe. Là eneore, vous ne faites pas dans la dentelle et retenez immédiatement « Hammer », une voiture noire avee des flammes oranges qui courent le long de la carrosserie (un look certes « destroy » mais passablement ringard) : boîte automatique (pratique pour faire ses débuts) et valeurs maximales pour toutes les caractéristiques… ne passons pas à eôté des choix simples. Nous y sommes ! Votre voiture est en vue extérieure. Un feu rouge : vous faites vrombir votre moteur. Vert ! Démarrage en trombe. Profitez de la ligne droite pour doubler un maximum de concurrents, après cela sera plus difficile. Déjà, un constat : cela va vite. Très vite. Le décor s'effaee rapidement derrière vous et le sentiment de piloter un bolide vous envahit. Certes, contrairement aux soft Bulfrog (Magic Carpet ou High Octane), il n'y a pas d'effet de brume en arrière-plan pour masquer l'apparition du décor à l'horizon, ce dernier surgit donc par « crans » (clipping), comme sur la plupart des jeux de course sur console (Daytona USA, Destruction Derby). Cela dit, eette dimension n'enlève rien à la qualité

Vous êtes en VGA, si, si, et c'est beau quand même ! ▼







Si vous possédez un Pentium 130 (12 Mo), vous pourrez obtenir une qualité graphique maximale (Photo 2) et une bonne vitesse de jeu, sinon rassurez-vous, cela reste très honorable en VGA détails mini (Photo 1). Remarquez l'effet de déformation des immeubles en premier plan (Photo 1), réaliste non ?



graphique des décors et voitures : lumineux, colorés, fins et détaillés… comme un jeu console !

Visite guidée

Mais assez causé, agissons ! D'autant qu'un virage se dessine au loin. Vous voyez sur un plan-radar (pas de rétroviseur) que vos adversaires ne sont pas très loin, tant pis, accélérez, vous freinerez au dernier moment (hin, hin). Vous pilez, les feux arrière de votre voiture s'allument, c'est sympathique, mais à 300 Km/h, la voiture se déporte brutalement, heurte un rail de protection et se scratche. Oups, excusez-moi, j'avais oublié de vous prévenir : pour freiner à grande vitesse, soit vous procédez par à-coups pour éviter de bloquer les pneus, soit vous rétrogradez (si vous avez une voiture à changement de vitesse manuel), sinon c'est la gamelle. C'est promis, j'arrête les mauvais conseils. De toute façon, comme nous sommes dans un jeu de style arcade (pas de marche arrière), le soft vous a vite remis sur la piste… certes, pas suffisamment rapidement pour éviter de vous retrouver en dernière position (ouarf, ouarf) mais ça va, vous êtes reparti. Vous disposez de quatre vues : intérieure avec et sans tableau de bord, extérieure avec deux distances par rapport à votre bolide. Choisissez maintenant une vue intérieure, l'effet de vitesse sera plus saisissant. Ça y est, vous recollez au peloton. Vous voyez devant vous un adversaire effectuer un virage, ses pneus arrières chassent et dégagent de la fumée. N'hésitez pas, rentrez lui dedans pour l'éjecter (niark, niark)… Outch ! Même si votre inertie était plus forte, les impacts sont partagés : votre voiture rebondit sur l'adversaire, tournoie, escalade un terre-plein herbeux, tressaute chaotiquement puis s'immobilise le long d'un mur.

Opposants « boum boum »

Vous n'aurez jamais le temps d'atteindre le prochain « check-point » : c'est cuit (glouk, glouk). Euh, oui… j'avais oublié ce détail : en heurtant une voiture à bonne vitesse, vous en prenez plein la tronche, il est donc préférable de les éviter. Le problème, c'est que vos concurrents, eux, cherchent plutôt le crash : ils se rabattent quand vous les doublez, voire freinent devant vous pour se faire emboutir (abject !), vous faisant ainsi perdre un temps précieux. Nous abordons ici le petit problème de Screamer. Aux niveaux « rookie » et « amateur », vos concurrents étant bridés en vitesse, vous les doublez assez facilement (sans qu'ils puissent se rabattre sur vous) puis, sauf erreur de pilotage, maintenez votre première place jusqu'à la fin de la course.



▲ Dérapages (moyennement contrôlés) dans un maelström de crissements de pneus. Les bruitages ne sont pas aussi réalistes que ceux de Need For Speed mais restent assez variés.



▲ Pour faire vos gammes, commencez par Hammer. Ensuite choisissez une voiture à boîte manuelle : le freinage est trop casse-gueule.



◀ Si je vous montre autant de dérapages, c'est que dans Screamer, on dérape souvent. Voilà !



▲ Non seulement ce circuit est le plus sinueux de tous, mais, la nuit, vos adversaires sont plutôt discrets. Crash à prévoir.



L'avis d'Éric

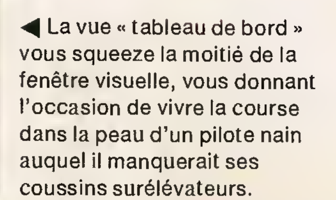


De nombreuses dimensions font de Screamer un soft très attractif (jouabilité, rapidité, graphismes, animations). Pourtant, contrairement à High Octane, dont le « fun » pouvait séduire des joueurs même peu férus de jeux de course, Screamer ne s'adresse qu'aux accrocs des p'tits bolides qui foncent à toute vibure en circuit fermé. D'ailleurs, eux seuls pourront venir à bout des circuits niveau « pro » sans trop de difficulté, les autres devront s'accrocher de longues heures, trouvant le challenge passionnant... ou se décourageant.

▲ Cet hélico m'accompagne quelque temps dans le canyon du sixième circuit. Au début, c'est sympa, après, on cherche la touche « missiles sol-air » sur le clavier.



◀ Quand j'étais petit, on m'a offert un p'tit téléphérique rouge qui (Ndlr : Éric, la ferme...).



◀ La vue « tableau de bord » vous squeeze la moitié de la fenêtre visuelle, vous donnant l'occasion de vivre la course dans la peau d'un pilote nain auquel il manquerait ses coussins surélévateurs.

▲ Lorsque vous entrez dans un tunnel, même ouvert comme ici, le vrombissement de votre voiture devient plus sourd.

Tandis qu'au niveau « pro », les adversaires roulent à votre vitesse, commettent peu d'erreurs, et surtout peuvent vous éjecter dès que vous tentez de les doubler (puisque vous êtes plus longtemps à leur hauteur), d'où un énorme fossé entre les niveaux de jeu qui risque de (désagréablement) surprendre les novices. Ce problème demeure lors d'un championnat (trois niveaux de difficulté multipliés par six circuits différents, soit 18 courses effectuées à la suite, avec sauvegarde possible en cours) : comme il est plutôt difficile (mais non impossible) de finir dans les trois premiers au niveau « pro » (condition de qualification), vous serez probablement éliminé avant d'en atteindre la fin. En fait, si vous n'êtes pas vraiment excellent à ce genre de jeu, il a quand même quatre solutions possibles pour éviter un phénoménal découragement : devenir « pro » par une pratique assidue des circuits ; effectuer l'un des trois mini-jeux de course contre la montre proposés (course simple, « chasse » aux plots bicolores et slalom, tous sans adversaire), jouer à plusieurs autour du même écran en essayant de réaliser le meilleur temps, ou encore jouer en réseau contre des opposants humains (le plus stimulant). Excellent sous tous rapports pour ceux qui apprécient les jeux de courses classiques, il est dommage que ce soft s'aliène les joueurs novices pour un bête problème de progressivité douteuse. Cela dit, ceux qui sont déjà experts en course de voitures ou ont accès à un réseau peuvent se jeter sur Screamer sans aucune hésitation (z'avez vu le p'tit prix), ils détiendront, eux, une excellente course de voitures sur PC. ■

Éric Ernaux



▲ En championnat, la quatrième course vous propose un circuit déjà vu mais de nuit. Or, de nuit, ça change tout.



★★★ HIT

INTÉRÊT

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	15

✔ Sensation de vitesse.
✔ Décors variés et beaux.
✔ Jouable en réseau.
✔ Pas de Direct Link.
✔ Mauvaise progressivité.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90. 8 Mo de Ram. lecteur CD-Rom quadruple vitesse. (P 130 pour SVGA).

Mortal Kombat III

Karrément méchant !

FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	MIDWAY/GT INTERACTIVE/V. I. E.
GENRE :	BAIN DE SANG.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE. ENV. 400 F.
CONFIG. MINI. :	486 DX-33, 8 MO + 29 MO HD.



▲ Un seul décor permet d'envoyer son adversaire se faire broyer en contrebas d'une falaise...

Ils sont malins chez Midway. Sachant que Christophe Lambert allait tenir le rôle de Rayden dans l'adaptation sur grand écran de leur premier jeu, et ainsi discréditer à jamais leur personnage, ils l'ont tout simplement fait disparaître de leur dernière production (Rayden, pas Lambert !). Notez que ça aurait pu être pire, Van Damme aurait pu tenir le rôle de Sub-Zero et Steven Seagal celui de Liu Kang... Mortal Kombat aurait alors été le Freaks des années 90 ! Si on parle déjà d'un MKII au ciné (Lambert a déjà signé...) côté jeu, Papa Midway est fier de vous annoncer la naissance du petit MKIII. Sorti en salle d'arcade en avril-mai 95, ce troisième volet s'apprête à marcher sur les pas de son grand frère en étant adapté sur quasiment toutes les plates-formes de jeu. Les consoleux vont donc devoir se mettre au régime MKIII (trois décapitations



▲ Sektor et Cyrax sont les deux Ninjas Cybernétiques de MKIII. Comme dans les Power Rangers, il y en a de toutes les couleurs !

Primal Rage n'aura pas régné longtemps sur le podium des meilleurs jeux de combat PC ! Ce troisième volet de Mortal Kombat est une excellente adaptation de l'arcade. Le jeu est toujours aussi tape à l'œil et maniable. Mais MKIII reste la suite de MKII... Parfait dans son monolithisme.

au p'tit déj, deux crémations à midi et six opérations à cœur ouvert en soirée). Mais que les microleux se rassurent, Midway ne les a pas oublié, eux aussi auront droit à leur ration de « démembrations ». Inspirés par la maxime : « plus on est de fous, plus on se fritte », les concepteurs ont revu l'effectif des combattants à la hausse. Pas moins de 14 personnages (soit deux de plus) se proposent de vous prêter leurs petits poings ensanglantés. Parmi eux, les fidèles reconnaîtront de vieilles connaissances souvent relookées et égarées au milieu d'une horde de p'tits nouveaux.

Un casting au sang frais

Grâce aux cachets récoltés lors de ses deux précédentes prestations, Sub-Zero a enfin pu s'offrir les soins d'un chirurgien esthétique et s'affiche à présent sans cagoule ni masque. Jax, fan depuis toujours de Steve Austin



▲ Le fait que les projectiles s'annulent entre eux est l'une des particularités des Mortal Kombat.





Cyrax prend un adversaire dans ▲ ses filets pour ensuite lui offrir son cocktail d'explosifs !



◀ Nightwolf envoie son adversaire directement chez le grand Manitou.

(l'homme qui valait trois milliards), s'est offert des bras et un dos en acier, histoire de rendre sa droite et sa célèbre prise « Brise dos » un peu plus

MK III offre un festival de mouvements post-combat d'une étonnante fluidité

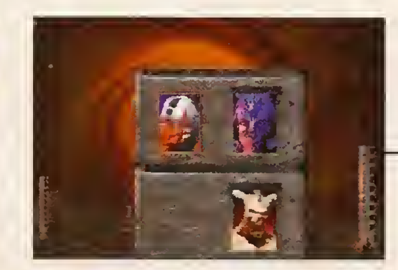
dévastatrices ! Après la disparition de Goro remplacé par Kintaro dans MKII, Goro disparaît à son tour au profit de la… ravissante (?) Sheena, petite dernière de la famille Quat'Bras. Johnny Cage, Reptile, Kitana, Mileena, Baraka, Scorpion et Rayden ont disparu, remplacés par Cyrax (le nouveau Jason), Sindel (une spécialiste de la lévitation), Kabal (mi-joueur de hockey, mi-Prédator), Nightwolf (un descendant de Geronimo), Kano (une vraie gueule d'enfer), Sonya (la militaire), Sektor (le clone rouge de Kabal) et Stryker (l'homme aux grenades et sans doute le petit ami de Sonya). Le Big Boss : Shao Kahn de MKII, n'a pas été rétrogradé au rang de Small Boss après sa défaite. En revanche, Kintaro a été remplacé par Motaro, une espèce de Centaure à tête de bélier et queue métallique. Interrompons de suite cette présentation, qui d'ailleurs touchait à sa fin, pour s'extasier sur l'animation incroyable de Motaro et d'une autre créature nettement plus sexy : Sheena. Que le lecteur prude se rassure je ne m'aventurerais pas à « fomenter » de mauvais jeux de mots sur les attributs physiques respectifs de ces deux personnages (voir leur description ci-dessus). Je me contenterais simplement de faire remarquer la virtuosité des animateurs qui nous offrent un festival de mouvements post-combat d'une étonnante fluidité (la révérence à quatre bras de Sheena !).



▲ Le menu de sélection vous permet de choisir votre brute parmi les 14 proposées.

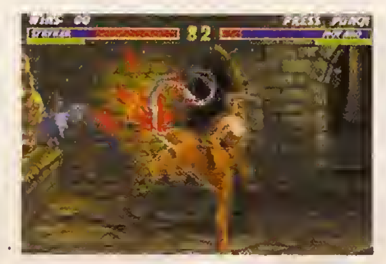


▲ Bienvenue aux Mercy (pitié) et aux Animality (uniquement accessibles après un Mercy) !









Motaro et Shao Kahn sont les deux boss du jeu, accessibles après avoir affronté les cinq adversaires du mode Novice, les neuf du mode Master ou les sept du mode Warrior. Si Motaro n'est pas trop difficile à éliminer, il en est tout autrement de Shao Kahn qui se permet de vous tourner en ridicule en plein combat en lançant des vannes du type : « You still trying to win ! ».

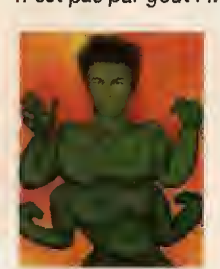
Une formule inusable

Durant les combats, la décomposition des mouvements, quoique souvent spectaculaires (moulinets des bras d'un adversaire déséquilibré), se



L'avis de Thierry

Si mon nom figure souvent en fin des tests de jeux de combat, ce n'est pas par goût ! Mes références sont King of Fighters (Neo Geo) et Tekken (PlayStation), certainement pas Mortal Kombat ! Je lui reproche surtout son manque de variété et son incapacité à innover, Midway se contentant de multiplier les finish ! Reste que sur PC, MKIII, en tout point identique à l'arcade, s'impose sans problème face à Primal Rage. Si vous n'avez pas aimé MKII, vous n'aimerez pas davantage le III, dans le cas contraire il s'agit d'un achat vital.



limite comme d'habitude au strict minimum avec à peine plus de trois phases par coup (1 : bras le long du corps, 2 : bras à moitié tendu, 3 : poing scotché sur le pif de l'adversaire). Les jeux de combat en 3D nous ont habitué à plus de fluidité (Warriors, FX Fighters), mais il s'agit sans doute d'un compromis visuel indispensable à une maniabilité parfaite ; n'oublions pas qu'il s'agit là de digitalisations vidéo. Jusque là les adaptations PC des Mortal Kombat ne nous avaient pas déçu, MKIII ne trahi pas ses frères et nous propose avec la même efficacité l'habituel cocktail : maniabilité/sang qui gicle partout/humiliation de fin de match. Par bonheur, on dénombre de-ci, delà quelques nouveautés (à défaut d'originalités). On peut désormais propulser un adversaire dans un autre décor à l'aide d'un uppercut appuyé (merci Capcom et son X-Men). En dehors des classiques Fatality, Friendship et Babality, on découvre les Animality pour se transformer en animal et bouffer l'adversaire ainsi que les Mercy pour laisser la vie sauve à l'adversaire et lui redonner un peu d'énergie (suprême humiliation !). Comme d'habitude, la notice ne dit pas un mot sur les combinaisons de touches nécessaires à leur réalisation. Alors si ça vous amuse, vous pouvez rejouer douze mille fois un match pour enfin trouver un « finish » ou faire comme tout le monde et attendre la parution de la soluce. Autre nouveauté, les Kombat Kodes qui permettent d'accéder à des niveaux bonus et ainsi de s'offrir une petite partie de Galaga, de jouer dans l'obscurité, de combattre Smoke ou un autre personnage caché, de commencer une partie avec le quart ou la moitié de l'énergie, etc.



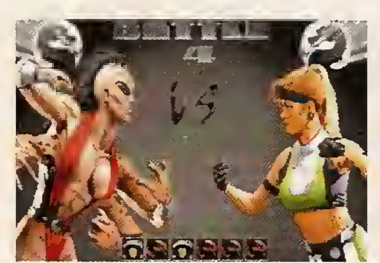
▲ Il est possible de propulser son adversaire dans un niveau supérieur à l'aide d'un uppercut.

Une conversion parfaite

Côté jeu, MKIII est toujours aussi maniable pour peu que vous ayez un paddle. Si vous vous sentez l'âme d'un warrior vous pouvez toujours tenter l'affrontement au clavier, avec un peu de chance vous ne vous foulerez qu'un doigt sur cinq en zappant avec les six boutons de tir ! Autre problème, génétique celui-ci, la plupart des coups des quatorze personnages sont souvent identiques (uppercut, série de coups de poing, balayette, etc.), et seuls les coups spéciaux viennent les distinguer. MKIII est cependant un peu plus varié que ses prédécesseurs. Dans MKII on dénombrait ainsi cinq clones sur douze (Mileena et Kitana, ainsi que le trio Reptile/Sub-Zero/Scorpion), tandis que seulement deux personnages se ressemblent comme deux gouttes de sang dans MKIII (Sektor et Cyrax). Le choix s'avère donc un peu plus vaste. Si vous êtes un adepte de Mortal Kombat, ce troisième volet vous comblera au-delà de vos plus secrets espoirs, si en revanche vous êtes l'un de ses détracteurs, sachez que cet épisode est supérieur aux deux précédents mais n'en brise toujours pas le moule.

PS : N'oubliez pas les conseils de votre psy : pas plus de deux heures de MKIII par jour, où votre chat y passera comme ceux du voisinage. ■

Thierry Falcoz





Les Mortal Kodes se rentrent en temps limité sur l'écran Versus du mode deux joueurs. On regrettera qu'ils soient pénibles à exécuter, certains nécessitant d'appuyer huit fois sur une touche et six sur deux autres en moins de huit secondes !



GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	14

☛ Config. recommandée : 486 DX2-66 avec 8 Mo de Ram et carte VLB.

✔ 10 nouveaux persos !
✔ Plus de finish.
✔ Un peu plus varié.
✔ Encore plus de finish à mémoriser !
✔ Coups normaux identiques.



Un Maléfice.

CD-Rom PC
Compatible Win'3.1/Win'95
Version française intégrale

Un Roi Fou.

Un Tueur en Liberté.

Un Mystère Vieux de Plusieurs Siècles.

Gabriel Knight doit trouver ce Tueur...

Avant que lui même ne le trouve.

UN NOUVEAU MYSTÈRE GABRIEL KNIGHT

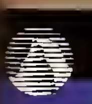
THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, auteur du précédent mystère Gabriel Knight® "Sins of The Fathers" vous présente aujourd'hui une nouvelle aventure pleine de suspense. Gabriel Knight part pour Munich afin d'enquêter sur une série de meurtres attribués à des loups-garous ! Traversant les siècles sur fond de plus de 1000 décors hyper réalistes photographiés en Allemagne, cette histoire surnaturelle est servie par 2 énigmes distinctes et une musique exceptionnelle. Réparti en 6 chapitres sur plusieurs CD, ce conte moderne s'achèvera par un épilogue aussi terrifiant qu'inattendu !









SIERRA®

GRATUIT le catalogue des Jeux Sierra sur CD-Rom

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Ville : .... C.P. : ....

Pays : ....

Sierra-Coktel France
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt
Cedex France.

XM52

Time Gate
Frappez avant d'entrer

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **INFOGRAMES.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX-33, 8 MO, CD 2X.**



▲ Time Gate vous permet de diriger certains objets à distance, comme cette catapulte...

Et oui, il s'agit encore d'une histoire de voyages temporels, source de scénario de jeux vidéo inépuisable. Mais cette fois-ci, l'univers choisi par Infogrames fait souffler sur le jeu d'aventure une brise d'originalité !

Après Prisoner of Ice, incartade réussie dans le jeu d'aventure classique, Infogrames renoue avec le système graphique d'Alone in the Dark. En fait, si Time Gate ne s'appelle pas Alone 4, c'est uniquement pour des raisons scénaristiques. Le joueur n'est plus un enquêteur plongé malgré lui dans un univers semi-Lovecraftien, mais William Tibbs, jeune étudiant entraîné malgré lui (ah, une constante !) en 1329, dans un cachot de la Commanderie Templière. Interrompre la saga des Alone in the Dark s'avère être une excellente décision au regard des deux derniers épisodes largement en deçà de l'original, et de Time Gate dont le scénario fascinant m'a remémoré les heures passées sur Alone in the Dark Number One. Une nouvelle fois, Infogrames se distingue par l'originalité du thème choisi et son goût pour le fantastique.
L'univers des Templiers est en effet plus que propice à une intrigue forte. Ce qui devait devenir le puissant Ordre du Temple n'était au départ que quelques chevaliers réunis à Jérusalem en 1119 par le croisé Hugues et dévoués à la protection des pèlerins. Devenu trop influant, l'Ordre fut décimé en 1310 sous le règne de Philippe le Bel. Chevalerie, trahison, sorcellerie, tortures, impossible de ne pas concocter une ambiance relevée à partir de tels ingrédients ! Time Gate débute dans le Musée d'Histoire et des Traditions du Moyen-Âge de Paris. Après un bref combat contre un chevalier noir sorti de nulle part, William apprend que Juliette, sa petite amie, est retenue prisonnière par Wolfgram, personnage inquiétant se présentant lui-même comme l'adjoint au Grand Inquisiteur



▲ Ses deux personnages (les Blues Brothers) ne vous veulent pas que du bien.



▲ Les animations du personnage sont réalistes, contrairement à son aspect physique le rapprochant d'une jolie mosaïque.

de Paris (inquiétant et très peu fréquentable...). Je vous rappelle que William est issu comme vous et moi du 20ème siècle, il n'y comprend donc nib (comme vous et moi au début de l'aventure), et n'apprendra que beaucoup plus tard les raisons de son implication et de son curieux surnom : Faucon de Lumière.

Une réalisation déséquilibrée

On est tout de suite surpris par la qualité de l'ambiance sonore, pas de musique sinon pour souligner un rebondissement, simplement des sons

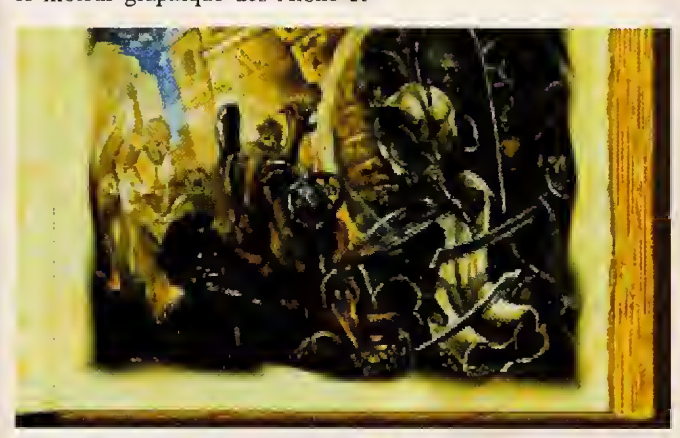


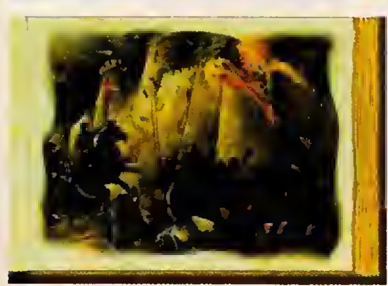
En 1329, ▲ les habitations avaient un peu plus de classe que maintenant.



◀ Évitez de vous faire choper après la fermeture du musée. Une arrestation mettrait prématurément fin à votre aventure.

d'ambiance : craquements des faisceaux laser du système d'alarme, sueur des murs crasseux du cachot qui goutte au sol, etc. L'impression suivante est nettement moins positive, les graphismes VGA présentent des décors certes travaillés mais très pixellisés et des personnages en 3D n'ayant rien d'humain. Infogrames n'a visiblement pas su faire évoluer le moteur graphique des Alone et

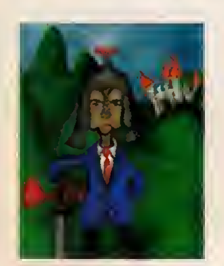




En visionnant le CD-Rom trouvé dans la billetterie du musée, vous pourrez admirer quantité de superbes dessins relatant l'épopée des Templiers.

L'avis de Thierry

Décevant au premier abord par sa similarité avec les Alone in the Dark (réalisation et interface), Time Gate se révèle intéressant après une demi-heure de jeu, puis franchement passionnant la première heure consommée. L'univers des Templiers à la fois historique et fantastique se prête en effet à une aventure riche en surprises et en combats épiques. Un jeu à conseiller en priorité à tous ceux qui ont adoré la saga des Alone et qui se sont déjà procurés The Dig...



Time Gate

après des titres comme Ecstatica, Bioforge ou même Alien Odyssey on est en droit de se montrer critique, voire exigeant. Andrew Spencer's Studio, l'équipe responsable d'Ecstatica, a ainsi pris la décision de repousser à fin 96 (argh !) Urban Decay, qui s'annonçait comme le Pulp Fiction du jeu vidéo, pour sortir un jeu réellement novateur et non pas une suite facile... Ce qui jusque là n'a jamais semblé gêner l'éditeur lyonnais qui a plus que rentabilisé le moteur d'Alone in the Dark. Pour Time Gate, les programmeurs se sont tout de même fendus d'un effet d'ombrage sur les personnages, désormais sensibles à la lumière. De nombreuses scènes cinématiques en images de synthèse, en 3D polygonale ou à partir d'images bitmap ont également été ajoutées (si vous avez perdu le fil en cours de route, jetez un œil à l'ABC Technique en page 180). Au début de l'aventure vous pourrez ainsi utiliser un CD-Rom pour en apprendre davantage sur les Templiers, parfaire votre culture et s'imprégner de l'univers du jeu (clin d'œil à la branche éducative de l'éditeur ?).



▲ L'interface de sauvegarde est originale et dotée de bruitages impressionnants, dommage qu'elle ne vous place pas automatiquement à l'emplacement de la dernière sauvegarde.



Le voyage ▶ dans le temps de William Tibbs s'accompagne d'un impressionnant délire visuel et mystique !

Pas d'erreur...

L'un des plus gros défaut d'Alone 2, en dehors d'un scénario bâtard et cent fois inférieur à son prédécesseur, était d'avoir donné trop d'importance aux combats. Alone 2 étant au final davantage un jeu d'arcade qu'un jeu d'aventure. Time Gate évite de commettre la même erreur en limitant les combats d'une part et en les rendant beaucoup plus intéressants d'autre part. Armé d'une épée massive, les mouvements d'attaque (quatre en tout) sont d'une grande fluidité et d'un réalisme assez surprenant. Éric s'est ainsi pâmé devant l'un des mouvements où la main part en arrière, en hurlant de sa voix suraiguë : « Z'avez vu, eh, eh, z'avez vu, c'est un mouvement inspiré de la canne d'arme ! » Côté aventure, les énigmes sont logiques et ne sont pas là juste pour vous freiner, mais apportent un véritable plus au jeu. En revanche, la résolution de certaines a été rendue délicate par l'interface peu ergonomique du jeu, surtout au niveau de la gestion des objets. Comme d'habitude, le clavier a le premier rôle avec l'utilisation des touches de direction pour les déplacements, la barre espace pour les actions (utilisation d'un objet et les trois modes de jeu : attaquer/rechercher/pousser), la touche < Shift > pour courir et < Entrée > pour accéder à l'inventaire. Bref, le scénario et l'ambiance de Time Gate font passer la pilule d'une réalisation vieillotte et d'une interface lourde de reproches. ■

Thierry Falcoz



▲ Poursuivi par les Blues Brothers, William n'en mène pas large !

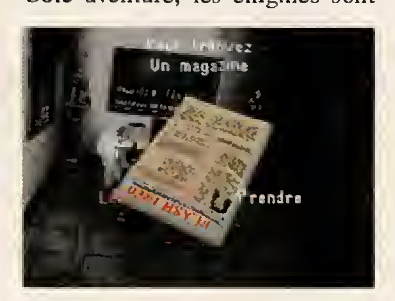


★★★ HIT
INTÉRÊT

GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	-

☛ Config. recommandée : 486 DX2-66, 16 Mo de Ram, carte graphique VLB et lecteur CD-Rom double vitesse.

✔ Le scénario.
✔ L'originalité de l'univers des Templiers.
✔ Réalisation dépassée.
✔ Lourdeur de l'interface.
✔ Peu d'innovations.



▲ Lorsque vous trouvez un objet, l'écran switche en noir et blanc pour le mettre en valeur.



▲ En prison, vous devrez vous faire aider pour parvenir à maîtriser ce garde et sortir.



Sensible World Of Soccer

Joue les arrêts de jeu

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SENSIBLE SOFTWARE/TIME WARNER.**
GENRE : **SIMULATION/MANAGEMENT DE FOOT.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX33, 8 MO, CARTE VLB.**

Si Sensible Soccer était la meilleure simulation de foot de tous les temps, Sensible World of Soccer est la meilleure simulation de foot ET le meilleur soft de management de tous les temps... Que demander de plus ? Des glaces Miko ?



▲ Et une tête du défenseur ! La défense compte autant que l'attaque dans Sensible World Of Soccer.

Après le désastreux Sensible Golf sur Amiga et l'adaptation PC avortée de Cannon Fodder 2, on attendait avec une certaine appréhension Sensible World Of Soccer PC. Allaient-ils bâcler la conversion de leur meilleur produit à ce jour ? Céder à nouveau à la facilité (roulement de tambour) ? NON ! Je dois avouer que cette réponse négative possède des accents de triomphe, car SWOS est sans conteste la meilleure et la plus complète des simulations de football jamais réalisée. Rater sa conversion tenait autant de la haute trahison que du sacrilège. Sans doute conscient de sa responsabilité, Sensible n'a pas pris le moindre risque. PC ou Amiga, SWOS c'est du kif-kif ! Et c'est tant mieux. Certes, ils auraient pu améliorer les graphismes en épaississant les sprites, toujours anorexiques chez Sensible, ou en passant au mode SVGA. Si les sprites sont toujours *latiliens*, des commentaires ont été rajoutés en cours de match (la voix française est celle d'un parfait inconnu, mais plus convaincante que celle de Thierry Roland dans Actua Soccer !), les musiques ont été changées, une intro délirante mi-vidéo, mi-synthèse et des scènes cinématiques au mode « Carrière » ont été rajoutées. Le directeur du club intervient ainsi de temps en temps pour vous donner

Sensible Golf, la succLess story

Venu nous présenter SWOS PC, John Hare, le big boss de Sensible Software, s'est expliqué sur le très décevant Sensible Golf. En fait, l'unique programmeur du jeu avait conçu le moteur graphique de tel sorte qu'un seul sprite pouvait être animé à l'écran ! Sensible s'est alors retrouvé confronté à deux solutions : tout refaire ou céder aux impératifs temps. Vous devinez la suite... Ils ont préféré se consacrer au jeu d'aventure Sex, Drugs & Rock'n Roll (CD-Rom PC) sur lequel ils travaillent depuis deux ans.

▲ Vos décisions tactiques peuvent être contestées par le jeu qui manifeste alors son désaccord par des « croix » scolaires.

















La foire aux buts ! Tous plus beaux les uns que les autres, Sensible World Of Soccer est la seule simulation à proposer un panel d'actions aussi riches !

son avis sur les performances du club et par voie de conséquence, les vôtres. Côté actualité, SWOS est à jour avec tous les championnats nationaux et internationaux (vous pouvez même créer le vôtre), près de 1500 équipes, autant d'entraîneurs et plus de 22 000 joueurs, tous à leur véritable place. Si dans les mois à venir, des modifications intervenaient dans l'effectif de votre équipe favorite, une option vous permet de l'éditer. Et comme dans la plupart des simulations de foot (Actua Soccer par exemple), World of Soccer ne se contente pas de vous proposer de changer le nom des joueurs, mais également la couleur de leurs cheveux, de leur peau, etc.

Un « Football Construction Kit »

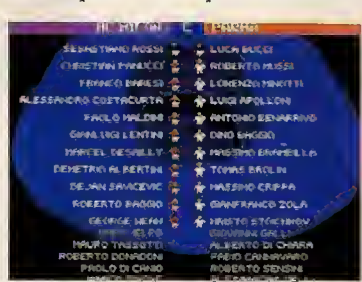
Sensible Software a en fait créé le premier « Football Construction Kit », en laissant au joueur le loisir de tout éditer, des tactiques de jeux à la composition d'une équipe. Aux douze tactiques de base, vous pouvez ajouter six tactiques personnelles, développées à l'aide d'un éditeur que nous qualifierons de... pointu. Il s'adresse en effet aux maniaques du placement, aux mordus du détail pour qui chaque brin d'herbe est un fortin à conquérir. Cette option vous permet précisément de mettre au point des plans de bataille visant à la conquête des cages adverses, de chorégraphier les mouvements des joueurs au gré des circonvolutions du ballon. À chaque translation du ballon sur un axe X-Y (j'espère que vous aimez les maths... moi pas, mais j'adore torturer les heureux galériens du cursus scolaire, hé, hé, hé), vous devrez modifier l'emplacement des joueurs, faire ou défaire des paires défensives, démarquer un attaquant, favoriser une percée sur le flanc gauche du terrain adverse, etc. Autant vous dire que cette démarche tactique suppose un gros investissement en temps, et qu'une motivation commune n'est pas superflue. Il est en effet possible d'importer les tactiques de plusieurs joueurs durant un tournoi, chacun apportant SA disquette avec SA tactique de la mort qui tue. Autre paramètre maléable : la composition d'une équipe, qui par le biais de l'option « Management » peut être modifiée. SWOS est en effet une simulation à deux visages ; celui du

La jouabilité est omniprésente, avec un contrôle du ballon d'une finesse sans égale





Une intro comme celle-ci, seul Sensible Software pouvait se la permettre sans sombrer dans le ridicule. Les plus observateurs reconnaîtront certains membres de l'équipe Sensible (dans les séquences vidéo) à partir des photos passées dans d'anciens reportages.



▲ Les joueurs des deux équipes vous sont dorénavant présentés avant une rencontre.



▲ Vous avez la possibilité d'appliquer des filtres (position et qualité essentielle) pour trouver le joueur convenant le mieux à vos exigences.

L'avis de Thierry

En un mot comme en cent : génial. Sensible World of Soccer est de loin ce qui se fait de mieux en matière de simulation de foot. Doté d'une jouabilité unique doublée d'un côté management presque aussi poussé que dans les softs de gestion consacrés aux bancs de touche, SWOS PC écrase Fifa 96 et Actua Soccer, sauf... pour ce qui est de la réalisation. Là, aucun effort n'a été fait, sinon des commentaires digitalisés et quelques cinématiques. Alors si vous voulez une simulation pour épater les copains, oubliez SWOS.



joueur et du manager. Ces deux rôles peuvent être associés ou dissociés selon les dispositions de chacun, un joueur, par exemple, pouvant tout à fait décider de jouer les matchs en mode Management.

Pas de pots de vin ?

Si vous acceptez ce poste de manager, sachez que vous prenez en charge l'avenir d'un club et devrez gérer son budget, la forme des joueurs, l'effectif de l'équipe, etc. L'aspect financier du jeu vous permettra



▲ Les corners peuvent être rentrants si vous maîtrisez correctement les effets.

d'acheter, de vendre ou même de « troquer » des joueurs (dire que mes profs d'histoire étaient parvenus à me faire croire à l'abolition de l'esclavage !) pour optimiser les performances du club. Vous pouvez ainsi « placer », comme une valeur à la bourse, un joueur sur le marché des transferts et attendre les offres des autres clubs. À vous ensuite de les accepter, de les décliner ou de surenchérir. Évidemment, rien ne sert d'acheter un joueur vingt millions s'il doit se blesser et rester chez lui à mater des films de kung-fu jusqu'à la fin de la saison (je ne vise personne). Alors si après un match, l'icône d'un joueur le présente avec un bandage sur la moitié du visage, cela signifie qu'il est légèrement blessé, évitez donc de le faire jouer durant les prochaines rencontres le temps qu'il soit remis sur pied. Le manager intervient également dans le déroulement du match en remplaçant des joueurs ou en modifiant la tactique. Néanmoins, SWOS ne cherche pas à se rendre responsable du premier génocide neuronal à échelle ludique et propose une aide intégrée des plus discrètes. Si vous décidez de remplacer le gardien de but par un attaquant, une croix discrète apparaîtra près du nom du joueur, soulignant ainsi la désapprobation du soft. Idem pour les changements de tactique et même l'édition de tactiques, soumise également à l'œil inquisiteur du jeu. Côté jeu, justement, la difficulté a été légèrement corsée, quelques animations rajoutées et la jouabilité est toujours omniprésente, avec un contrôle du ballon d'une finesse sans égale (effets, passes, reprises, têtes, interceptions, dribbles, changement de pied, lobs, etc). Le seul véritable défaut de SWOS PC est le fait du PC, qui avec ses joysticks analogiques pose quelques problèmes de prise en main et même, pour parler franc, de maniabilité. On a essayé le paddle (une horreur), le clavier (très difficile), bref il ne nous reste plus que les bons vieux joysticks digitaux Amiga (Navigator, SpeedKing, etc) dont certains ont été « adaptés » sur PC. ■

Thierry Falcoz

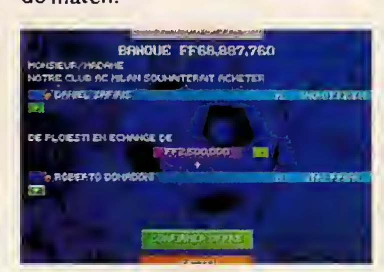


▲ Les scènes cinématiques apportent une petite touche humoristique au jeu, dont l'austérité pourrait choquer certains.

STATISTIQUES DU MATCH

AC MILAN		PARMA
0	BUTS	4
49%	POSSESSION	51%
2	TIRS NON CADRES	13
2	TIRS CADRES	11
0	CORNERS GAGNES	0
0	FAUTES CONCEDEES	1
0	AVERTISSEMENTS	0
0	EXPULSIONS	0

▲ La touche < S > vous permet d'afficher les stats en cours de match.



▲ Un problème de budget ? Il ne vous reste plus qu'à vendre un joueur pour sauver votre fiche de paie !



GRAPHISME	10
SON	15
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	18

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2-66 Mhz, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, carte graphique VLB.

✔ Contrôle du ballon.
✔ Management.
✔ La banque de données !
✔ Maniabilité délicate sans un joystick digital.
✔ Graphiquement dépassé.

Le contre-avis d'Olivier

La passion de Thierry l'aveugle. La réalisation d'un jeu ne sert pas qu'à « épater la galerie ». Quand on regarde Actua Soccer ou FIFA 96, on a l'impression d'assister à un grand match de foot. Dans SWOS, les joueurs sont minuscules, mal faits, et leurs mouvements peu réalistes. La jouabilité s'y avère certes très agréable, et l'option management constitue un vrai plus. Mais de là à décerner à SWOS le titre de meilleure simulation de foot et de management de tous les temps... Au fait, il en reste, des glaces Miko ?

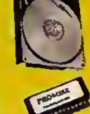
INTÉRÊT : ★★★



INNATEC (anciennement INFOTEC) Tél. : (16-1) 48 46 00 77

65, Ave Edouard Vaillant 93500 - PANTIN Métro : Aubervilliers Pantin Les 4 Chemins – ouverture du mardi au samedi de 10 h à 12 h et de 14 h 30 à 19 h 30

Pc Compatible -- Atari -- Commodore -- Amiga



Configurations 486 & Pentium

486 Bus VLB

- 4 Mo Ram ext. 64
- 540 Mo Disque E-IDE
- Ctrl Disque E-IDE VLB
- Svga VLB 1 Mo ext. 2
- Lecteur 3,5" 1.44 Mo
- Ecran coul. 14 "SVGA
- Clavier 102 T
- Boitier mini tour
- 2 séries, 1 //, 1 port jeu

Evolutive Pentium

Garantie 3 ans (1 an PMO & 2 ans MO)



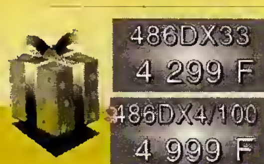
Pentium Bus PCI TRITON

- 8 Mo Ram ext. 128
- 540 Mo Disque E-IDE
- Ctrl Disque PCI E-IDE
- Carte Svga PCI 1 Mo ext. 2
- Lecteur 3,5" 1.44 Mo
- Ecran 14" coul. SVGA
- Clavier 102 T
- Boitier mini tour
- 2 séries, 1 //, 1 port jeu



486DX33 4 299 F	486DX2/66 4 599 F	Play & Plug	Pentium 75 6 699 F	Pentium 90 7 399 F	Pentium 100 7 599 F
486DX4/100 4 999 F	486DX4/120 5 199 F	Options Tél.	Pentium 120 8 099 F	Pentium 133 9 099 F	Pentium 150 Tél.

Configurations Multimédia : ajouter

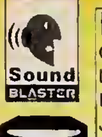
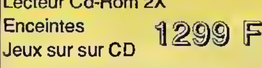


Kit 2x 999 F
Carte son DSP 16
Lecteur Cd-Rom 2X
Enceintes
600 Mo de jeux, images ou share ware sur CD

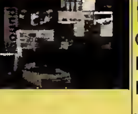
Kit 4x 1499 F
Carte son DSP 16
Lecteur Cd-Rom 4X
Enceintes
600 Mo de jeux, images ou share ware sur CD

Kit 6x 1999 F
Carte son DSP 16
Lecteur Cd-Rom 6X
Enceintes
600 Mo de jeux, images ou share ware sur CD

Pack Discovery
Carte son Sound Blaster 16
Lecteur Cd-Rom 2X
Enceintes
Jeux sur sur CD
1299 F

Pack Partner
Carte Sound Blaster 16
Lecteur Cd-Rom 4X
Enceintes 2*120 W
Jeux ou share w sur sur CD
1 899 F



Pack The Must
Carte Sound Blast AWE 32
Lecteur Cd-Rom 6X(135ms)
Enceintes 2*160 W
Jeux ou share w sur sur CD
2 899 F

Scanner A4
1200 DPI
16 Millions Coul.
Image-In
OCR
2 699 F



Ecran 17" Multimédia
SVGA 1280*1024
16 Millions Coul.
Enceintes Intégrées
Anti-reflet
3 599 F



Telecommandeur 3500
carte multifonctions comprenant carte Son, Fax, Modem 28800 bd, Messagerie vocale
Téléphone mains libres
2 499 F

Carte radio FM
fonctionne en tâche de fonds sous Windows
recherche de stations automatiques
329 F

Carte graphiq 64 Bits
Diamond Stealth 64 PCI
2 Mo vram ext. à 4 Mo
16 Millions de coul.
ultra rapide sous Dos ou Win
1 799 F

Imprimante Laser
Fujitsu
300 DPI
4 P/mn
Taille réduite
2 999 F



Cartes Graphiques 64, 32, 16 bits



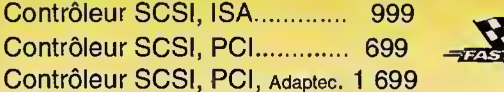
Svga 1 Mo, 16 bits, ISA	449
Svga 1 Mo, 32 bits, VLB	599
Svga 1 Mo, 32 bits, PCI	699
Svga 1 Mo, 64 bits, Miro Crystal. (16 M coul, Accél Windows)	1 199
Svga 2 Mo, 64 bits, Diamond Stealth 64. (16 M coul, Accél Windows)	1 999
Svga 2 Mo, 64 bits, Matrox Millénnium.. (16 M coul, Accél Windows)	1 999






Cartes Contrôleurs Fast IDE, SCSI

Contrôleur E-IDE, VLB (+ 2 séries + 1 // + 2 FD)	199
Contrôleur Fast IDE, ISA (+ 2 séries + 1 // + 2 FO) aussi rapide que le SCSI	699
Contrôleur Fast IDE VLB (+ 2 séries + 1 // + 2 FO) aussi rapide que le SCSI, 11 Mo/s	799
Contrôleur SCSI, ISA	999
Contrôleur SCSI, PCI	699
Contrôleur SCSI, PCI, Adaptec.	1 699

Communications

Cable de liaison PC/PC	99
Fax 9600 / Modem	499
Fax 14400 / Modem	899
Fax 28800 / Modem	1899

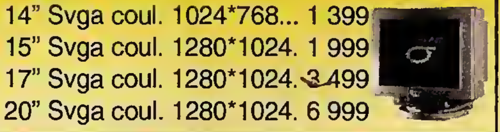
Multimédia

Lecteur Cd-Rom 2X	499
Lecteur Cd-Rom 4X	899
Lecteur Cd-Rom 6X	1 499
Lecteur Cd-Rom 8X	2 999
Sound Blaster Pro 16	590
Sound Blaster 16 ASP.	990
Sound Blaster AWE32.	1 490
Vidéo Blaster Se	1 799
Miro TV, Secam	2 999



Ecrans

14" Svga coul. 1024*768	1 399
15" Svga coul. 1280*1024.	1 999
17" Svga coul. 1280*1024.	3 499
20" Svga coul. 1280*1024.	6 999



Comparez avant d'acheter !

Ram 1 Mo, vendu x 4	229
Ram 4 Mo, 32 bits	799
Ram 8 Mo, 32 bits	1 799
Disque 540 Mo	970
Disque 1 Go IDE	1 429
Disque 1 Go SCSI 2.	1 999

CPU - Overdrive & Mise à niveau

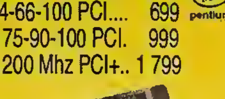
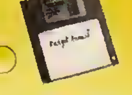
486Dx2-66	599
486Dx4/100	870
Pentium 75I	1 299
Pentium 90I	1 899
Pentium 100	2 099
Pentium 120	2 499
Pentium 133I	3 599
Pentium 150I	Tél.
Overdrive Pentium 63/83	Tél.
586/100 Cyrix	Tél.
586/100 Nexgen	Tél.
Upgrade 386>>>486	Tél.

Cartes mères sans CPU

C. mère 486Dx2-66 VLB	499
C. mère 486Dx2/4-66-100 VLB+.	899
C. mère 486Dx2/4-66-100 PCI	699
C. mère Pentium 75-90-100 PCI.	999
C. Mère Pentium 200 Mhz PCI+.	1 799

Disquettes

3.5" HD 1.44 Mo, à partir de 100... 2,29

Clavier Microsoft Nutural Windows 95
105 Touches
399 F

Facilité de paiement

- Crédit 3 fois sans frais
- Crédit 10 fois ou plus

sous réserve d'acceptation du dossier

Mise à niveau de PC

Ne Jetez plus vos micros !
Faites évouluer vos systèmes XT, AT286 de toutes marques en 386 ou 486 ou Pentium

Expériences Professionnelles 4 ans

Nos services

Réparation et Modification Express
de toute marque Amstrad, Atari, Goupil, Commodore, Compaq, IBM, Compatibles,.
Intervention en 1 heure

Bon de Commande

Nom, Prénom :
Adresse :
G 12/95
Port < 1 Kg ..70F
Port < 5 Kg ..95F
Port > 5 Kg..Tél.

Désignation	Qté	Prix uni

Nos prix sont TTC ! ** Sous réserve de disponibilité du stock et de révision des prix sans préavis ** Les marques citées sont déposées ** Photos non contractuelles **

Fatal Racing

Shake, rattle & roll !

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **GREMLIN INTERACTIVE.**
GENRE : **SIMULATION/ARCADE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2, 4 MO, CD 1X.**

Vos mains serrées convulsivement sur un volant qui semble constamment se rebeller contre vos sollicitations, vous débouchez du dernier virage dans un crissement de gomme torturée pour entamer la ligne droite menant au tremplin. Vos concurrents vous talonnent, à l'affût de la moindre erreur pour vous projeter contre les rails de sécurité ou mieux, vous faire basculer dans le gouffre vers lequel vous vous précipitez, pédale au plancher. Mais vous les ignorez, ne pensant qu'à votre vitesse et votre trajectoire avant le grand saut. Votre bolide quitte soudain la relative sécurité de l'asphalte pour entamer une vrille à la lenteur majestueuse, accompagnée du hurlement de votre moteur emballé. Pendant un instant, le temps et l'espace semblent vides de repère, tandis que, la tête en bas, vous contemplez comme dans un rêve la crevasse remplie des carcasses de concurrents malheureux. Vous avez beau vous en défendre, votre esprit se projette irrésistiblement vers l'instant où vous toucherez le sol. Il aura suffit d'une erreur d'estimation lors du saut, et votre course se finira dans un cercueil de tôles déchiquetées. À ce moment, vos yeux écarquillés se fixent sur l'autre bord du circuit, qui semble se précipiter vers vous…



▲ La vrille impose une trajectoire parfaite si l'on ne veut pas se vautrer lamentablement quelques cent mètres plus bas !

Parmi la déferlante de courses de voitures, Gremlin tente la pole position avec un jeu qui vous mettra sens dessus dessous tout au long de circuits plus invraisemblables les uns que les autres. Alors, Fatal Racing s'annonce-t-il comme le Stunt Car des années 90 ?

De la voltige en cascade

Vérifiez bien votre pacemaker avant d'essayer ce jeu, car ce genre d'émotions, on en trouve derrière tous les virages de Fatal Racing ! En effet, les huit circuits proposés regorgent de tremplins, de vrilles et de loopings qui vous obligeront à faire constamment des pieds de nez aux lois de la



▲ Il est possible de jouer à deux sur le même ordinateur, mais avec un horizon très rétréci !



Le passage aux stands vous remettra à neuf, mais attention, même là, il n'y a pas de trêve ! ▶

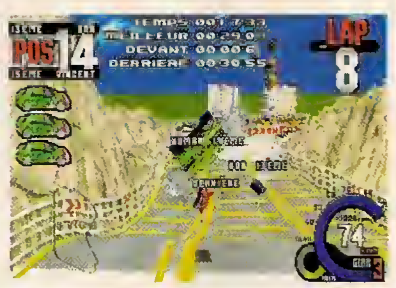


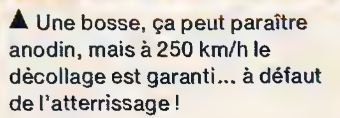


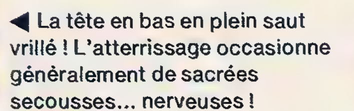


Voici (en haut) une photo d'écran en SVGA avec un max de détails graphiques. Une addition plutôt lourde pour un bon P90, qui se traduit par une moyenne de 5 images/seconde. Sinon, vous pouvez toujours enlever la plupart des textures, comme sur la photo (en bas), pour obtenir après ce régime drastique un misérable 10 images/seconde.






▲ Une bosse, ça peut paraître anodin, mais à 250 km/h le décollage est garanti... à défaut de l'atterrissage !


◀ La tête en bas en plein saut vrillé ! L'atterrissage occasionne généralement de sacrées secousses... nerveuses !



Fouette 270zx



511 GTi

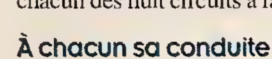


Merkur GT



▲ L'incontournable option replay permet de revoir facilement vos erreurs ou de mettre en scène vos meilleures courses.

gravitation. Rien ne vous sera épargné : si Le « Grande Royale » (si, si) n'est qu'un simple circuit favorisant la vitesse, le « Snake Pass » combine des virages serrés dans des pentes ou des montées abruptes propres à vous faire rendre votre quatre heures ! Ça ne vous impressionne pas ? Le « Big Dippa » vous fera changer d'avis, avec de véritables montagnes russes se déroulant sur une longue ligne droite. Mais le pire vous attend... Si les loopings du « Siamese » ne posent pas trop de problèmes, il en va autrement du tremplin du « Tsunami Twister », qui imprime un mouvement de vrille à votre voiture au décollage. Mieux vaut bien calculer sa vitesse et sa trajectoire si vous souhaitez retomber sur vos roues... Vous apprécierez aussi sans doute les trous béants au milieu des pistes du « Deathdrop » et de « The Bridge » ! Enfin, le plus affreux de tous est sans conteste le « Gateway », qui combine un looping, des bosses, et une ligne droite en vrille qui vous mettra sens dessus dessous, et surtout sur le toit si vous ne maintenez pas une trajectoire parfaite ! Vous vous en doutez, les crashs abondent, et comme la performance de votre bolide baisse au fur et à mesure que vous accumulez les bosses, les arrêts aux stands pour réparer s'imposent assez souvent ! Si vous souhaitez rester en bons termes avec votre assureur, vous pouvez toujours configurer le jeu avec une prise en compte minime des chocs. D'autre part, vous disposez de trois voitures de rechange qui vous seront peut-être bien utiles dans le mode championnat, où vous devrez vous imposer sur chacun des huit circuits à la suite !


À chacun sa conduite

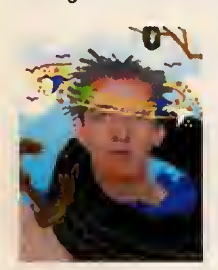
Avant de vous lancer dans ces courses propres à vous pomper toute l'adrénaline du cerveau, choisissez votre carrosse avec discernement. Chacune des huit voitures proposées possède des caractéristiques différentes qui se ressentent (parfois cruellement !) sur la piste : accélération, vitesse de pointe, rayon de braquage, tenue de route, solidité. Pour les

La Fouette 270ZX, à part son nom ridicule, possède des caractéristiques très honorables et une excellente tenue de route. C'est la compagne toute désignée des débutants. En revanche, malgré une vitesse de pointe inégalable, la Merkur GT s'avère plus délicate à conduire et demande un peu plus d'expérience.



L'avis de Fred

Malgré la lenteur de l'animation, il faut bien concéder que Fatal Racing reste très accrocheur grâce aux défis imposés par les circuits et par l'intelligence des concurrents gérés par l'ordinateur. Mais d'autre part, cette volonté des développeurs de proposer systématiquement une option SVGA inutilisable par le commun des mortels commence à fatiguer ! Finalement, on peut se demander si, sur la ligne d'arrivée de Noël, Fatal Racing tiendra la route face à des concurrents du gabarit de Destruction Derby ou l'incontournable F1GP2.



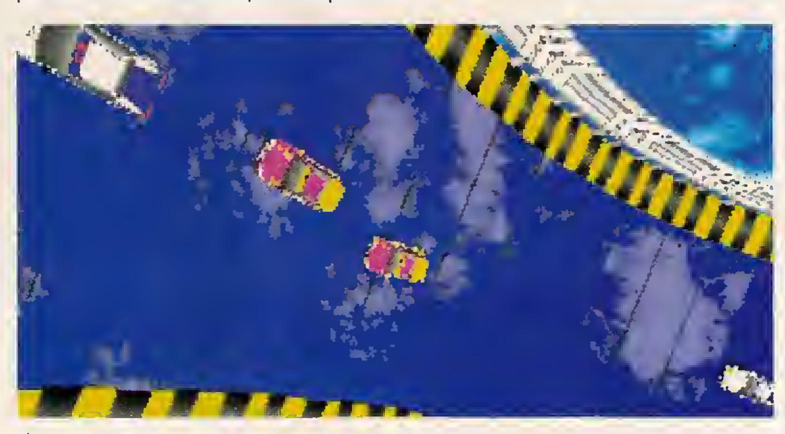


▲ Plein gaz dans les montagnes russes ! Le ciel dans le rétro ne donne qu'une maigre idée de la sensation de plongée.

débutants, la tenue de route et l'accélération seront probablement les facteurs à privilégier. Après tout, exécuter des dérapages contrôlés à fond les manettes dans des virages serrés n'est pas à la portée du premier chauffard venu ! En plus des difficultés (doux euphémisme !) des circuits et des caprices de votre voiture, il faudra aussi prendre en compte la hargne de vos adversaires. En effet, l'intelligence artificielle qui gère les ordi-concurrents leur confère tous les vices (ou presque...) propres à un pilote des plus humains : ils vous coupent la route et zigzaguent devant vous quand vous tentez de les doubler, ou



▲ Votre indicateur de dommages (en bas à droite) est au rouge, et au prochain choc vous risquez l'explosion !



▲ En plein looping, il vaut mieux éviter de percuter ses concurrents et ainsi perdre de la vitesse !

n'hésitent pas à vous refaire le design de votre pare-chocs arrière. Heureusement, ils possèdent aussi de nombreux défauts, et font souvent des erreurs de pilotage. Certains jouent même volontairement les kamikazes et font demi-tour pour vous percuter de plein fouet ! Vous pouvez aligner soit huit, soit seize concurrents, les pilotes se rassemblant dans ce dernier cas en huit équipes de deux voitures. Cette option risque de prendre toute sa valeur en mode multijoueurs, puisqu'il est théoriquement possible de jouer jusqu'à seize en réseau. On peut alors facilement imaginer un travail d'équipe entre les deux pilotes d'une même écurie, ce qui promet des empoignades épiques entre écuries adverses !

Le lapin se fait tortue

Comme vous pouvez le voir sur les photos d'écran, les écrans de jeu regorgent de textures soignées qui donnent un ensemble très plaisant lors de la course. Mais hélas, cet étalage graphique idyllique ne sera accessible qu'aux heureux détenteurs de Pentium. En effet, en VGA sur un P90, FR n'affiche qu'une triste moyenne de 15 images/seconde, et encore, avec quelques détails graphiques neutralisés ! En clair, cela signifie que l'on se trouve au minimum vital pour que l'animation ne nuise pas au confort de jeu. Et je ne parle même pas de l'option SVGA (cf. l'encadré, si le cœur vous en dit)... Au niveau sonore, si les bruitages sont convaincants, le mélomane moyen se fera une joie de couper les musiques affligeantes qui gâchent l'atmosphère. Il ne restera plus qu'à supporter les cris hystériques du commentateur, appuyés subtilement par un léger effet de réverb. Si, si, léger... Dommage qu'une réalisation moyenne gâche un peu le plaisir que l'on pouvait retirer de l'excellent concept du jeu. ■

Frédéric Marié



★★

INTÉRÊT

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	15

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, 8 Mo, lecteur CD-Rom double vitesse, carte vidéo PCI/VLB.

✓ Adversaires vicieux !
✓ Circuits infernaux !
✓ Animation poussive.
✓ Musiques décevantes.



PRÉSENTATION

d'ADVANTAGE POINT



LA COLLECTION D'AUTOMNE ARRIVE À DES PRIX TOUT À FAIT ABORDABLES

ADVANTAGE POINT DE GAMETEK

Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

Aliens

Le gore de l'angoisse

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **CRYO/MINDSCAPE.**
GENRE : **AVENTURE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

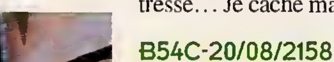
Vous avez tremblé en suivant les aventures alienesques de Ripley ? Cette fois, vous allez vraiment voir de quel acide les Aliens se chauffent, grace à cette adaptation officielle de Cryo. Attention, devant votre PC, personne ne peut vous entendre crier !

L'USS Sheridan, évoluant majestueusement dans l'espace, avant de s'écraser sur B54C comme un p'tit suisse... ▶

Du poste principal de l'USS Sheridan, vous pouvez voir ici les endroits où des interactions sont possibles. ▼



Alors que l'USS Sheridan revenait d'une mission de terraforming, Mom (l'ordinateur de bord) nous a soudainement tiré de l'hypersommeil à proximité d'une planète répertoriée sous le nom évocateur de B54C. Un SOS de classe 3 provenant d'une base minière sur cette planète est apparemment la cause de ce petit changement de programme. Après un atterrissage mouvementé, l'équipage du Sheridan, composé du capitaine Williams, de l'officicr scientifique O'Connor, de l'officier médical Lora Mc Guiness et de moi-même, le Lt Col Hericksen, est de fait porté volontaire pour explorer la base de B54C et trouver la cause de ce mystérieux appel de détresse... Je cache ma joie !

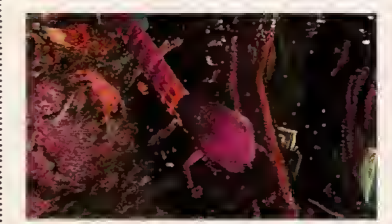


B54C-20/08/2158

En tant qu'ex-officier des Marines coloniales, c'est à moi que revient l'insigne honneur de mener notre « équipe de sauvetage » dans la base. Le contact s'est établi dès nos premiers pas, sous la forme d'un exosquelette piloté par un homme à moitié fou. M'ayant attaqué sans sommation, je me suis vu dans l'obligation de l'abattre. Évidemment, cet incident a provoqué des réactions assez vives de la part du reste de l'équipe ; espérons quc leur moral ne s'en ressente pas trop. L'exploration de la base n'a révélé aucune autre trace humainc, si l'on excepte les nombreux cadavres éventrés que l'on peut trouver un peu partout ! Nous allons tenter de pénétrer plus avant dans les méandres du secteur A, dans l'espoir de trouver une réponse à cette énigme sanglante...
Dès le début de l'aventure, il ne fait aucun doute que vous n'êtes pas le bienvenu dans l'univers quc vous a préparé Cryo ! En effet, lc danger vous guette dc tous côtés, qu'il



▲ Avant de partir explorer la base, gavez votre équipe de bouffe synthétique !

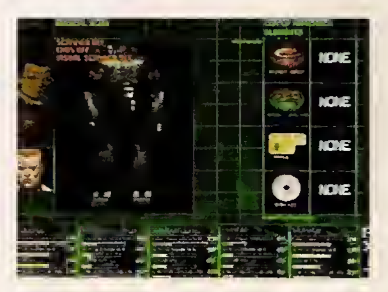


▲ Quel émerveillement quand le petit bébé Alien sort, encore tout fripé, de son cocon humain !





▲ Comme ces corps artistiquement charcutés le prouvent, les graphistes n'ont pas jugé bon de faire dans la dentelle...



▲ Les caractéristiques de l'équipe. Hericksen est ici le personnage actif, et on peut accéder aux objets qu'il détient.



▲ L'équipe dispose d'armures sophistiquées, mais qui ne les protégeront pas forcément des Aliens !



◀ De temps en temps (trop rarement à mon goût), cette vue tactique vous donne une mince chance de rendre coup pour coup !



▲ Dès l'arrivée dans la base, le ton est donné, avec des cadavres délicatement éventrés gisant un peu partout.

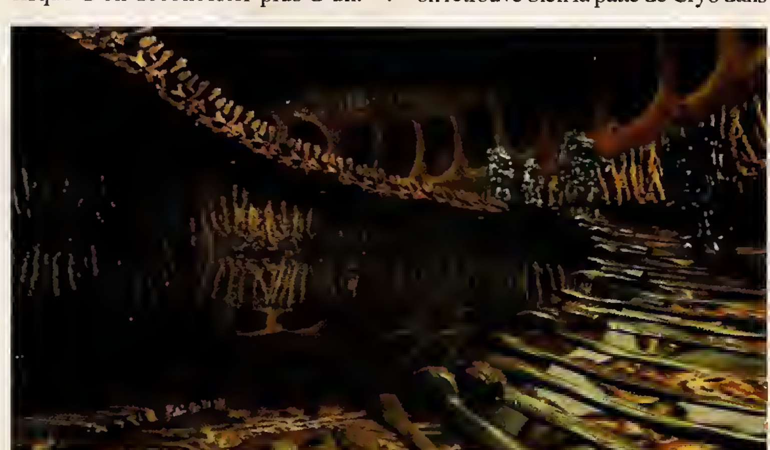


Bon d'accord chéri, embrasse-moi si tu insistes, mais sur ◀ les joues !

vienne des Aliens ou bien du sein de votre équipe, car il faudra veiller à ménager les susceptibilités. L'opinion de chaque membre par rapport aux autres peut en fait varier au fil de l'aventure, et des paroles déplacées peuvent générer des ressentiments aux conséquences malencontreuses pour la suite... Par exemple, comment convaincre Lora de vous donner la carte électronique qui dépasse négligemment de la poche de son treillis ? Entre nous, évitez tout sous-entendu sexuel ! Malheureusement, ces conversations entre membres de l'équipage se montrent en général d'un intérêt douteux pour le développement de l'histoire. Les thèmes de conversation portent surtout sur l'opinion de chacun sur les autres, et franchement, on s'en bat les côtes à grands coups de rames ! Par contre, les différentes spécialités des membres de l'équipage ont leur importance. Il est préférable de placer Williams comme joueur actif pour les tâches demandant de la force, ou encore Lora quand une situation requiert des connaissances médicales. Mais à part quelques commentaires parfois ésotériques lors de la découverte de certains objets, on aurait aussi apprécié de pouvoir interroger les membres de l'équipe à tout moment lors de l'exploration, pour faire par exemple le point sur la situation, ou identifier un objet à l'aspect douteux (qui ne manquent pas...). On avance donc dans l'histoire par tâtonnements, ce qui risque d'en déconcerter plus d'un.

Le suspense s'émousse un peu, à force de mourir sans pouvoir rien y faire...

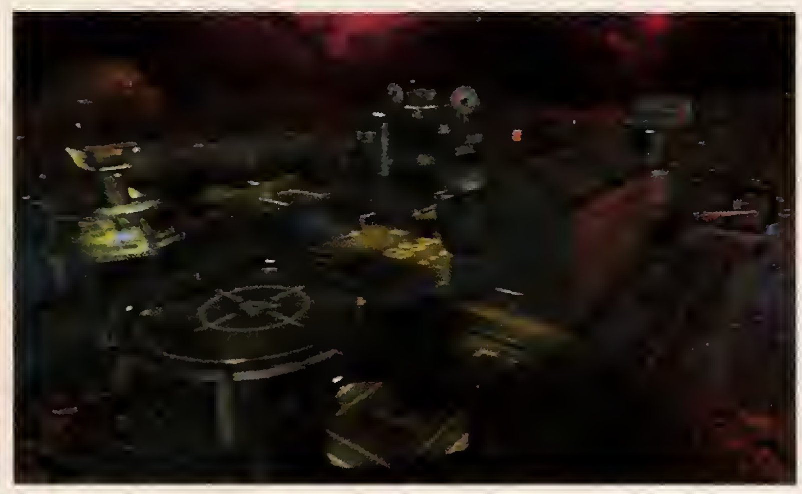
Remarquez, cela rajoute encore à l'atmosphère angoissante du jeu ! Du Sheridan au cœur de l'antre des Aliens, le joueur avance au fil d'écrans fixes, ce qui ne prête pas à des débauches d'interactivité. En général, il est conseillé de promener le curseur de la souris un peu partout sur les écrans, pour trouver de nouveaux lieux où avancer, ou des objets à ramasser/utiliser. Dans la version testée, le curseur clignotait de manière plutôt désagréable, et il fallait souvent cliquer plusieurs fois pour valider une action. Espérons que ce défaut soit gommé d'ici la sortie du soft. Sinon, on retrouve bien la patte de Cryo dans



◀ Changement de décor, l'équipe s'enfonce prudemment en plein territoire Alien. Moi, je veux pas y aller.

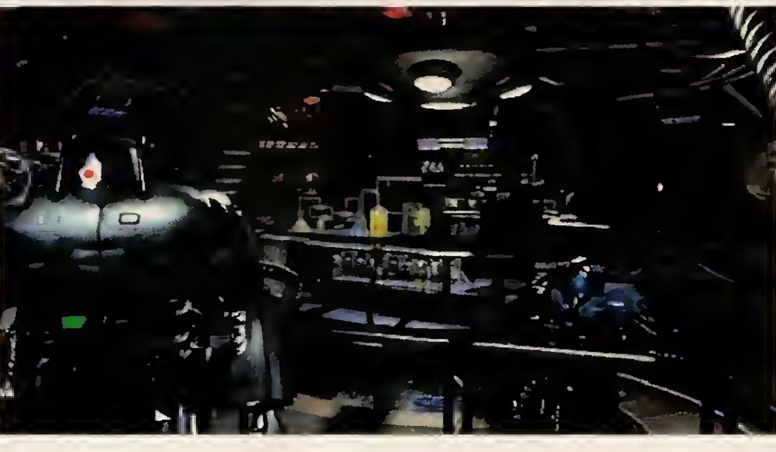




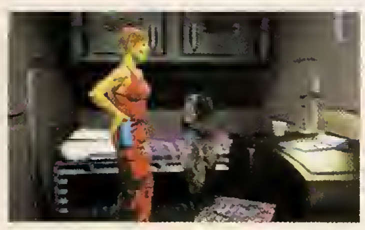


▲ Engagez-vous, qu'ils disaient, vous ferez de grands voyages, vous rencontrerez des créatures exotiques...

La base minière de B54C, où ▲ l'essentiel de l'intrigue va se jouer.



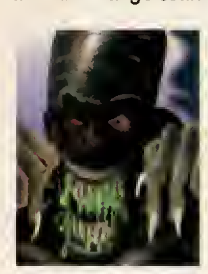
Ce labo vous permettra de tester vos connaissances en chimie, voire de jouer au savant fou. ▶



▲ Lora est le personnage le plus loquace du groupe, mais aussi le plus susceptible !

L'avis de Fred

Aliens vous envoûte d'emblée par ses graphismes superbes et une ambiance angoissante à souhait. Pourtant tout n'est pas parfait : les relations entre les membres de l'équipage sont gérés, mais de manière superficielle, et sans incidence flagrante sur le jeu. Le scénario est intéressant, mais le joueur nage un peu trop souvent dans l'incertitude quant aux actions à effectuer. En particulier, on aurait apprécié de pouvoir identifier certains objets d'apparence douteuse. Malgré tout, les fans d'Aliens devraient y trouver leur compte.



★★★ HIT



INTÉRÊT

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	14

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, carte PCI/VLB.

✔ Graphismes superbes.
✔ Ambiance oppressante.

✔ Les parties d'Othello !
✔ Le manque d'indices.
✔ Les problèmes de souris.

les graphismes (en SVGA) d'une beauté à couper le souffle du commencement à la fin. Que les âmes sensibles se préparent, les graphistes n'ont pas lésiné sur les effets gore, et vous serez témoin de plus d'une éventration sanguinolente !

Une ambiance stressante

De nombreuses scènes cinématiques s'intercalent entre les déplacements d'un lieu à un autre et (il faut le voir pour le croire) la finesse de la résolution est à peine inférieure à celle des écrans fixes, l'animation restant totalement fluide ! Malgré tout, il faut un Pentium et un bon lecteur CD-Rom double-vitesse pour obtenir ce résultat... Au-dessous d'un 486 DX2 66, point de salut ! Les thèmes musicaux et les divers bruitages accentuent encore le suspense grandissant au fur et à mesure de vos découvertes. Mais malgré cette ambiance très réussie, stressante à souhait, un problème majeur gâche un peu l'intérêt de la partie. Imaginez-vous retenant votre souffle à chaque coin de couloir, ou avant d'ouvrir un sas. Bing, un effet sonore vous fait sursauter (ils font ça très bien, je vous le garanti !) ; n'écoutant que votre courage, vous continuez votre exploration. Bang, une scène cinématique vous montre un essaim d'Aliens, apparemment pas contents du tout, en train d'arracher une porte. Vous vous dites alors que ça sent plutôt mauvais.
Un peu plus tard, vlan, re-scène cinématique, et cette fois le mot fatidique, j'ai nommé « The End », apparaît. En fait, il ne faut pas trop s'attarder dans un lieu, si vous ne voulez pas avoir à charger régulièrement votre dernière sauvegarde... C'est probablement le seul gros défaut du jeu, car le fait de mourir de façon aussi arbitraire et régulière casse le suspense au bout d'un certain temps. ■

Frédéric Marié

Le contre-avis de Stéphane

Fan de la trilogie (bientôt un quatrième) d'Alien, fan également des BD de Dark Horses, j'avoue que c'est avec délectation que je me suis plongé dans l'ambiance ô combien malsaine et inquiétante de cette adaptation. Et s'il est vrai que le jeu n'est pas parfait, il n'en demeure pas moins le meilleur moyen de retrouver mon univers favori...

INTÉRÊT : ★★★★



Entomorph
Plague of the Darkfall

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SSI.**
GENRE : **JEU DE RÔLES.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Fidèle à son image de spécialiste de jeux de rôles, SSI continue son voyage dans le monde d'Aden avec un soft qui rappelle Al Qadim par sa présentation et la profondeur de son scénario. Doté de graphismes SVGA soignés, Entomorph devrait faire oublier un Thunderscape plutôt décevant !



Un clic sur l'icône du livre de magie laisse apparaître les sorts trouvés jusqu'ici et permet de régler leur force. ▶

Curieux monde que celui d'Aden ! Non seulement parce qu'on y trouve la magie cohabitant avec des machines mues par la vapeur, appelées « méchamagie », mais surtout par la domestication des « jagtera ». Ces charmants insectes de la modeste taille de nos vaches normandes, fourmillaient dans les îles au sud du continent principal. Mais pas de quoi se jucher sur une table et brandir les bombes de Baygon, les jagteras étaient tout à fait pacifiques, servant d'animaux de trait comme de source de nourriture. Mais cet âge à carapace dorée a récemment connu une fin brutale avec le « Darkfall ». En effet avec la disparition du soleil, des créatures peu recommandables appelées « Nocturnes » se sont répandues sur le continent. Contre tout espoir, les îles n'ont été épargnées que peu de temps, jusqu'à la disparition des jagteras, provoquant la misère et la famine. C'est dans ce climat de franche gaieté qu'apparaît notre Zorro adennien : l'écuyer Warrick, votre alter-ego dans cette aventure. Parti à la recherche de sa sœur sur l'île de Phoros, Warrick est témoin du retour des jagteras, ce qui est loin de le transporter de joie étant donné que ces derniers semblent maintenant avoir un goût immodéré pour la chair humaine ! Pour tout arranger, les habitants de Phoros semblent avoir complètement pété les plombs, célébrant le retour des jagteras et buvant un étrange nectar qui leur donne une forme insectoïde et une sérieuse envie d'éviscérer leurs compatriotes encore humains ! Peu envieux de connaître le même sort, vous prenez le maquis, utilisant vos poings et la magie pour lutter contre les jagteras.

Mutation obligatoire

Mais pour égaliser le rapport de force, vous devrez probablement utiliser le terrible nectar de Phoros, qui vous rend plus puissant mais qui, à la longue, pourrait bien vous transformer en ce que vous redoutez le plus !



▲ L'intérieur de cette pyramide n'a rien d'accueillant, surtout avec ces piques qui se tendent d'impatience vers vous !

Un jeu grouillant... d'idées !

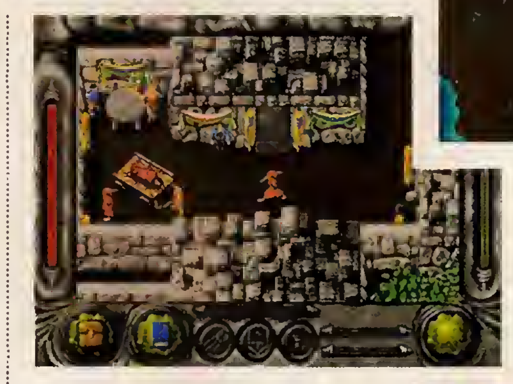

OSEREZ-VOUS PENETRER CET ENFER ?
WITCHAVEN
PLUS RÉALISTE...
Des textures et des graphismes plus fins, une option haute résolution S.VGA, une ambiance fantastique.
PLUS SANGLANT...
Des combats plus violents et des armes destructrices plus originales.
DIFFÉRENT...
La magie noire vous aidera à combattre vos ennemis mais aussi à faire évoluer votre personnage et acquérir des pouvoirs surnaturels.
RÉSEAU
16 JOUEURS
MEGASTAR
joystick
"Une réalisation hallucinante, des graphismes proches de la perfection."
Magazine Joystick
IBM CD-ROM
INTRACORP INC.
3615 USGOLD
DES JEUX
DES CADEAUX
DES ASTUCES
DES SOLUCES
DES INFOS...
Capstone
THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE
Distribué par CentreGold France :
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax : (1) 47 56 14 66
U.S.GOLD ®
Logiciel ©1995 IntraCorp, Inc. tous droits réservés - Illustration ©1994 Ken Kelly - Moteur 3D sous licence 3D REALMS ENTERTAINMENT
Witchaven, Capstone et The Pinnacle of Entertainment Software sont des marques déposées d'IntraCorp, Inc.
ATEMPORELLES

Détail sympathique, un conteur ▶ rend compte de vos progrès dans l'aventure, mais en anglais non sous-titré...





▲ Je savais que je n'aurais pas du rendre visite à nos amies les fourmis...



◀ Ces Phorosiens shootés au nectar vous tiendront des discours complètement allumés, ou dangereux pour votre santé !

Ces scarabées ▲ rouges à la carapace croustillante ne sont pas très dangereux, mais ce sont bien les seuls !

Rien de tel que du jagtera rôti, le ▶ soir, au coin du feu, à partager avec vos amis rebelles !



Dans votre quête insecticide, vous devrez parcourir l'île en tous sens afin de défaire les habitants de leur malédiction. Le scénario évolue par le système maintenant classique de sous-quêtes, qui vous permettront de rassembler petit à petit les morceaux du puzzle. L'action s'enchaîne de belle manière, et chaque énigme résolue pose de nouvelles questions auxquelles le joueur s'empresse de chercher les réponses. Les quêtes prolifèrent au point que la prise de notes est vivement conseillée. Vous pouvez soit vous concentrer sur une énigme particulière, soit vous promener un peu partout à la recherche d'indices divers. Dans une certaine mesure tout de même, car certains seuils que vous n'êtes pas encore prêt à franchir promettent une mort rapide au joueur trop curieux ! L'interface vous permettant de diriger Warrick se résume à la souris, celle-ci donnant la direction, tandis que le bouton droit vous fait avancer et le bouton gauche exécuter une action en fonction de votre environnement. Ladite action se traduit d'ailleurs souvent par des moulinets agressifs et ridicules dans le vide, si vous n'êtes pas positionné précisément en face de l'objet ou du personnage qui vous intéresse ! Au niveau du combat, vous trouverez, en plus de vos poings, quelques sorts de magie qui augmenteront substantiellement votre espérance de vie. La gestion de la magie ne pose pas non plus de problèmes, avec au plus une vingtaine de sorts sans grande originalité, mais pour certains terriblement efficaces ! En plus du scénario, une des forces du soft réside dans ses graphismes SVGA très soignés, bien que l'ensemble manque un peu d'animations, comme de bruitages d'ailleurs, dont la relative carence n'est que difficilement couverte par une musique vaguement techno, certes de qualité CD, mais cadrant mal à mon sens avec l'ambiance du jeu ! Malgré tout, les amateurs de jeu de rôles disposant d'une machine assez puissante pour s'accommoder d'un scrolling plutôt lent devraient apprécier ce jeu au scénario riche en rebondissements. Notez enfin qu' Entomorph nécessite Windows 3.1 ou Windows 95 pour fonctionner. ■

Frédéric Marié

Entomorph : pour les insectes qui font crrr crrr crrr et ceux qui font bzzz bzzz bzzz bzzz !



▲ Les objets que vous avez pu ramasser seront utilisés automatiquement quand la situation le requiert.



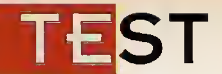
L'avis de Fred

De par sa facilité d'utilisation, Entomorph s'adresse à un très large public, sans pour autant rebuter les puristes grâce à la profondeur de son scénario. En plus, l'étrangeté du monde d'Aden confère un charme plus qu'exotique à l'aventure ! Mais malgré la beauté des graphismes SVGA, on peut reprocher à Entomorph de nécessiter un Pentium pour un confort de jeu suffisant. Finalement, notez qu'Entomorph n'est proposé actuellement qu'en anglais, une version traduite étant normalement prévue pour janvier 96.









Tilt

FORMAT : PC CD-ROM.
ÉDITEUR : VIRGIN I. E.
GENRE : FLIPPER.
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 250 F.
CONFIG. MINI. : PC 486 DX33, 4 MO, CD 2X.



▲ Chaque fois que vous parvenez à activer l'option multibille, une animation 3DS s'inscrute à l'écran pour fêter l'événement.

Un flipper multitout !

Virgin offre aux piliers de comptoir virtuels que vous êtes de continuer à taquiner le bumper avec Tilt. Sans être révolutionnaire ce flipper ne manque pas d'angles de vues ni de résolutions. En tout cas, il devra compter avec de nombreux concurrents.

À première vue, c'est à un véritable carrousel que vous invite Tilt, puisque pas moins de six flippers attendent que vous leur serviez votre fameux coup de fourchette ! Même si les thèmes ne brillent pas par leur originalité, vous en trouverez vraiment pour tous les goûts : Funfair vous invite à un grand tour de manège, en passant par le train fantôme et la grande roue multibille. Gangster vous propose de faire connaissance avec des gens peu recommandables. Règlements de compte et attaques de banques sont au rendez-vous ! Myst & Majik pioche joyeusement dans le genre médiévofantastique, pour vous entraîner dans des donjons et autres antres de dragon. The Monster fait référence aux films d'horreur, avec une ambiance funèbre très développée.

▲ La vue 3D scrollable offre un scrolling fluide, sur Pentium, mais surprend très souvent le joueur !

Star Quest, sur fond de musique sirupeuse, vous embarque dans un space opera où vous pourrez déclencher des guerres interplanétaires ! Finalement, Roadking, vous entraîne dans des courses de voitures dans tous les USA, dans la grande tradition du Cannonball. Pour ma part, mes préférences vont à Myst & Majik et The Monster, pour leur ambiance réussie, mais aussi Funfair, qui propose une table beaucoup plus dépouillée, mais aussi un challenge intéressant. Les plus violents d'entre vous auront le plaisir d'apprendre qu'il est possible de secouer la table vers la gauche, la droite et le haut. Mais ces tapes amicales se traduisent à l'écran par de véritables secousses sismiques, et il vaut mieux en consommer avec modération si on veut éviter le tilt fatal ! Comme il se doit actuellement, toutes les tables proposent une option multibille, qui de surcroît donne droit à une animation 3DS quand vous parvenez à l'activer. Que demander de plus ? Que diriez-vous de multiples résolutions et angles de vues ? Bingo, Tilt se décline selon différentes résolutions, du simple VGA au 800x600, sans oublier le 640x480. Il offre aussi trois angles de vue différents, une vue 3D scrollable, une vue en 2D (plate, en somme...), et une vue 3D de l'ensemble de la table. Oubliez tout de suite le VGA, qui ne permet que la vue 3D scrollable, à moins de ne vraiment pas pouvoir faire autrement, car les tables affichent une laideur atroce. Le 640x480 vous permet d'accéder aux trois types de vues, et là, les ennuis commencent...

Une 2D difficile

Expliquons nous : la vue 2D n'affiche qu'une infime partie de l'écran à la fois, et malgré un scrolling irréprochable, il s'avère impossible d'anticiper sur les réactions de la balle, comme de viser une rampe ou une cible particulière. Bref, c'est l'enfer, et ça ne s'arrange pas beaucoup en vue 3D scrollable, bien que la profondeur de champ soit légèrement meilleure. Finalement, la seule vue relativement gérable reste la vue 3D globale, qui donne des graphismes tout simplement somptueux, en



800x600 et... un moniteur 17 pouces ! En effet, la vue se resserre tellement qu'on y voit plus grand chose vers le haut de la table, la perspective cachant en plus certains objets.

Des billes surprenantes

Les développeurs auraient peut-être dû prêter plus d'attention à ce problème avant de concevoir les tables, mais aussi s'intéresser à d'autres petits détails ! J'en trépigne encore de rage, tellement ma frustration est grande, car ce n'est pas tout ! La bille adopte assez régulièrement un comportement pour le moins ésotérique : Vous pouvez la relancer de l'extrême bout du flip, et elle se met assez souvent à accélérer plus vite que son ombre sans la moindre raison apparente ! De ce fait, le contrôle de la bille s'avère très délicat. Comme les programmeurs ont de surcroît simulé une inclinaison de table très abrupte, il faut régulièrement jouer des réflexes pour maîtriser ces billes filantes ! C'est désespérant, car la réalisation de Tilt se place largement au-dessus de la moyenne. ■

Frédéric Marié



▲ La vue 3D scrollable offre un scrolling fluide, sur Pentium, mais surprend très souvent le joueur !

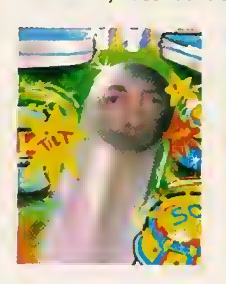
Le contre-avis de Stéphane

Les flippers, ça me connaît ! Après avoir joué à toutes les récentes productions, j'avoue que Tilt m'a vraiment amusé. Graphiquement irréprochable, Tilt se rapproche des vrais flippers actuels, avec des effets spéciaux, des captures et des multiballes très réalistes. Malgré une jouabilité parfois légère, les six tables en font un produit que les amateurs apprécieront.

INTÉRÊT : ★★★★

L'avis de Fred

Ça devrait être interdit de sacrifier ainsi la jouabilité au profit de la réalisation, aussi belle soit-elle ! Il ne manque pourtant pas grand chose à Tilt pour faire figure de hit : des mouvements de balle plus réalistes, et améliorer la perspective en vue 3D pour voir toute la table plutôt que d'en deviner le haut ! Mais relativisons un peu, car vu son rapport qualité/prix, Tilt garde quelques atouts dans son jeu. Assurez-vous quand même de la qualité de votre moniteur, ou de votre opticien, avant d'acheter ce jeu !





GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	15

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM, 35 Mo sur HD, carte vidéo VLB/PCI rapide, moniteur 17 pouces !

✔ Six tables différentes.
✔ Le multibille.

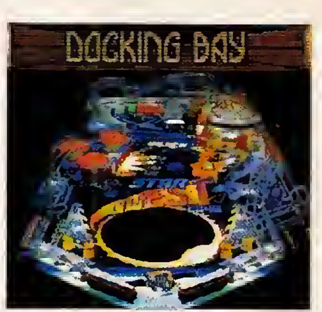
✔ Les angles de vue.
✔ Réactions de la bille.



▲ The Monster.



▲ Gangster.



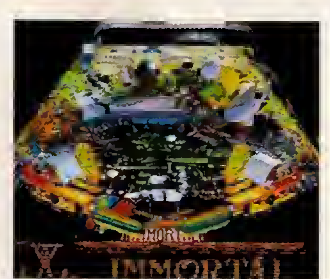
▲ Star Quest.



▲ Roadking.



▲ Funfair.



▲ Myst & Majik.

Wipeout
La savonnette filante

FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	SONY INTERACTIVE EUROPE.
GENRE :	ARCADE.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE. ENV. 400 F.
CONFIG. MINI. :	PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.

La liste de courses d'engins futuristes planant majestueusement au-dessus du sol s'allonge encore avec un nouveau titre. Hi-Octane faisant référence dans le domaine, que peut apporter de plus ce nouveau soft de SIE ?

La vitesse, peut-être ? Après tout, c'est ce que recherche tout amateur de courses de voitures, qu'elles se déplacent sur de bêtes boudins d'air enrobés de gomme ou sur systèmes anti-gravité. Malgré l'intérêt que l'on peut trouver à Hi-Octane, force est de reconnaître qu'à moins de posséder un P120, l'impression de vitesse rendue par le soft n'a pas de quoi décorner un hamster... C'est donc sur ce chapitre que nous attendons Wipeout au tournant, car un coup d'œil aux photos d'écrans permet de se rendre compte d'emblée qu'il n'offre rien d'époustouflant au niveau graphique. Ni au niveau de ses options, d'ailleurs. On retrouve les challenges habituels, à savoir une course simple ou des « contre la montre » pouvant prendre place sur chacun des six circuits proposés. Vous pourrez choisir entre quatre types de bolides différents, chacun disposant de caractéristiques propres. Certains sont à la limite du pilotable mais vont très vite, d'autres se traînent mais tiennent mieux la route. Un conseil : au début choisissez la deuxième catégorie, avec par ordre de préférence le Feisar et l'AG Systems. Finalement vous pourrez vous lancer dans l'inévitable et traditionnel championnat, qui enchaîne les six courses l'une après l'autre, à condition de se placer à chaque fois dans les trois premiers, sachant que vous n'avez droit qu'à trois essais pour vous qualifier. Vu la difficulté des circuits et le niveau (non-paramétrable) des concurrents, ces trois chances ne seront pas de trop !

Avec la vitesse, les entrées de tunnels, avec leur plafond bas, vous font instinctivement ▼ baisser la tête !





▲ Les coups au but ne font que ralentir le vaisseau touché. Dans Wipeout, on ne meurt pas, mais on peut perdre quand même !



▲ Les sauts au-dessus de ce genre de gouffre ne posent pas trop de problèmes, et n'exigent que peu d'élan.



▲ Un saut raté, et la course est perdue, le drone de récupération prenant tout son temps pour vous remettre sur la piste !

Un bijou de pilotage

Heureusement, la difficulté des circuits est progressive, ce qui vous permettra, après un minimum d'entraînement, de parvenir à la 4ème course. Mais les trois derniers parcours sont tout simplement infernaux, en particulier à cause du grand nombre de virages serrés qui pénalisent énormément votre vitesse si vous ne les négociez pas parfaitement. Ceci mis à part, les tracés n'offrent rien de bien transcendant, avec les classiques tremplins et autres montées et descentes vertigineuses. Divers bonus, du genre invincibilité, turbo et armes

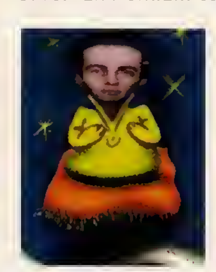




▲ Percuter un adversaire ne sert pas à grand chose, vous perdrez généralement autant de vitesse que lui.

L'avis de Fred

Wipeout demande beaucoup pour en tirer la quintessence, à savoir un Pentium et un bon joystick analogique. Sans cela, le joueur risque d'être rebuté par l'exigence du jeu en matière de pilotage, qui demande pas mal de temps d'apprentissage. Mais si ces paramètres sont réunis, les sensations fortes sont garanties. Malgré tout, l'ordinateur est si difficile à battre que ce jeu ne devrait prendre son sens qu'en mode multijoueurs... du moins quand cette option sera enfin disponible !





Une fois qu'un adversaire active son bouclier, attendez qu'il s'éteigne avant de le pilonner à nouveau ! ▶



◀ Le circuit de Karbonis V offre des séries de virages plongeants à vous en faire perdre tout sens d'orientation !

en tout genre vous attendent en cours de route, sachant que vous ne pourrez n'en utiliser qu'une à la fois, ce qui exige parfois des choix très tactiques. Mais c'est surtout au niveau du modèle de vol que Wipeout se démarque. En effet, les lois de la physique sont rigoureusement retranscrites, et cette impression de véritablement glisser sur l'air est tout simplement somptueuse. En plus des virages que l'on peut exécuter sur l'aile, vous pouvez aussi réaliser des glissades latérales avec l'aide des aérofreins gauche et droit. Dommage que les développeurs n'aient pas prévu une option palonnier pour ceux-ci. D'ailleurs, un bon joystick doté d'un débattement conséquent (genre Flightstick) est vivement conseillé, le pilotage s'avérant très approximatif au clavier.

Ça va vite, très vite !

On peut reprocher pas mal de choses à Wipeout sur le plan graphique, comme le choix de textures assez grossières et un clipping important, surtout au niveau de la piste. Mais sur Pentium, l'impression de vitesse est vraiment impressionnante, combinée de plus avec des tracés de circuits qui demandent de sacrés réflexes pour rester dans l'axe de la piste ! C'est simple, à certains moment l'œil n'arrive pas à suivre et on doit piloter d'instinct, à condition bien sûr de connaître le circuit. Le rythme haletant ainsi imposé parvient à faire plus ou moins oublier un environnement sonore très décevant. Des morceaux techno de supermarché tentent tant bien que mal de couvrir la cruelle absence de bruitages, les rares sons présents étant de surcroît de qualité médiocre. Finalement, il semble que la première version commercialisée ne propose pas encore d'option multijoueurs, alors si vous voulez partager cette expérience au-delà de la gravité entre amis, je vous conseille de bien vous renseigner avant d'acheter le jeu. ■

Frédéric Marié



▲ Fidèles au lois de la physique, les descentes vous permettent de gagner très rapidement de la vitesse. Attention au virage, en bas !



★★
INTÉRÊT

GRAPHISME	13
SON	8
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	13

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

✔ Pilotage du vaisseau.
✔ Difficulté progressive.

✔ Peu de bruitages.
La techno !

Road Warrior
Un taxi nommé délire

FORMAT : PC CD-ROM.
ÉDITEUR : GAMETEK.
GENRE : ACTION.
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.
CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.

Piétons, attention ! Le taxi driver de chez Gametek n'est plus en quarantaine, il rôde à nouveau sur nos PC, le capot bardé d'armes. Cette suite de Quarantine, vous promet de nouvelles courses contre la mort… et des missions totalement délirantes !



◀ Au pays des moutons, vos adversaires les plus meurtriers sont des tracteurs... armés de missiles, quand même !

Votre passagère actuelle semble aussi allumée que la tronche de son nounours... ▶





Détail original, l'histoire est racontée par l'intermédiaire d'une BD dans le style de Liberatore (qui sera sous-titrée en français, rassurez-vous). Avec la musique, l'ensemble donne une présentation très pêchue !

Pour ceux qui auraient raté le dernier métro, Quarantine proposait un challenge plutôt original, puisque vous y incarniez un chauffeur de taxi dans une cité-prison futuriste du nom de Kemo. Dans un univers plutôt hostile rappelant l'ambiance du film « New York 1997 », vous deviez parcourir les différents quartiers de Kemo, à la recherche de clients pour effectuer des courses contre la montre, gagner de l'argent, et ainsi armer et réparer votre taxi. De plus, vous pouviez à tout moment exécuter des missions spéciales, à haut risque bien entendu, s'inscrivant dans un scénario où des rebelles tentaient de libérer la cité du joug d'Omnicorp, les matons de Kemo en quelque sorte.



▲ Passage obligé dans l'arène avant de sortir de Kemo. Les mains qui dépassent du capot appartiennent à un flic empalé !

Road Warrior reprend juste avant que vous ne parveniez à sortir de Kemo, et vous entraîne cette fois dans une suite de missions prédéfinies vous menant jusqu'aux portes du Q.G. d'Omnicorp, en passant par des lieux différents comme « le pays des moutons » (où les habitants sont aussi dégénérés que le nom du pays le suggère), des étendues désertiques, des usines, et même un aéroport. Si vous vous plaigniez de la relative uniformité des décors de Quarantine, cette fois-ci vous allez voir du pays !

Le gentil rebelle

Contre son gré, Drake Edgewater (c'est vous) va se retrouver impliqué jusqu'au capot dans la lutte contre Omnicorp, aux côtés des gentils rebelles (j'ai déjà vu ça quelque part…). Durant son long périple, il va devoir remplir tout un tas de missions prédéfinies pour délivrer les différents endroits visités de l'emprise d'Omnicorp. Eh oui, prédéfinies, toutes, du début à la fin… Je ne comprends pas pourquoi les programmeurs ont éradiqué de leur soft le côté gestion du taxi. En effet, dans Quarantine, entre deux missions, vous



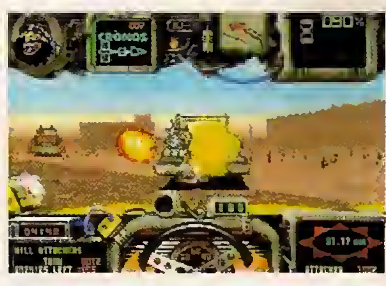


Les piétons ▶ forment des cibles alléchantes pour repeindre votre capot, bien qu'ils tentent de vous éviter en sautant de côté. (VGA)

L'avis de Fred

Encore un bon jeu sacrifié sur l'autel du dieu SVGA, histoire de faire une suite ! À part une présentation soignée, Road Warrior n'offre pas grand chose de plus que Quarantine. Au contraire, un des charmes du premier volet tenait dans la possibilité de traîner à son gré dans les rues de Kemo entre deux missions en temps limité. Si vous préférez un jeu plus orienté action, Road Warrior devrait vous satisfaire. Sinon, vous pouvez toujours (re-) découvrir Quarantine, celui-ci étant maintenant proposé à prix budget.





▲ Ces hover-trucs attaquent un camp rebelle caché dans le désert. Une occasion rêvée pour jouer les héros libérateurs !



◀ Dans la série « missions débiles », vous devrez entre autres vous adonner à la chasse au porc mutant ! (VGA)



▲ Cet écran vous présente le briefing de votre prochaine mission, en plus de la carte qui permet de visualiser les objectifs.

pouvicz à loisir accepter de prendre des clients « normaux » pour gagner un peu d'argent et ainsi armer et réparer votre hovercab. Et maintenant que vous êtes sorti de la cité-prison de Kemo, vous perdez cette dernière liberté ! Vous n'avez plus à vous inquiéter de rien, au début de chaque nouvelle mission, les rebelles arment votre taxi en fonction, remettent votre armure au maximum, en vérifiant au passage l'huile et la pression des pneus. Bref, nous n'avez plus qu'à lancer votre bolide sur l'ennemi désigné, sans vous poser de questions ! Heureusement, la variété des objectifs contrebalance dans une certaine mesure cette impression pernicieuse de travailler à la chaîne. Entre quelques missions classiques d'interception de véhicules adverses, d'escorte ou de destruction de buildings stratégiques, le joueur se retrouve embarqué dans des tâches invraisemblables comme capturer un porc mutant, éteindre des feux, exploser des fruits et légumes géants, où même renverser des vaches !

Un taxi haute définition

Dans RW, on retrouve le même type de contrôle du taxi que dans Quarantine. À tel point, que ceux qui auront déjà roulé leur bosse avec le premier retrouveront tout de suite leurs marques. Malgré tout, j'ai l'impression que le tacos souffre d'une inertie plus importante, ce qui le rend moins manœuvrable. En fait la principale différence au niveau réalisation provient des différentes résolutions disponibles du VGA au SVGA, avec différents niveaux de détail. Rangez votre bavoir, le SVGA n'est malheureusement utilisable qu'avec un P120 au minimum. En dessous, les saccades de l'animation ne permettent pas de piloter le taxi avec suffisamment de finesse. Malgré tout, l'affichage devrait contenter la plupart d'entre vous. A côté de ça, l'ambiance sonore se montre toujours aussi délicieusement décadente avec des morceaux de hard à profusion, mais qu'il faudra désactiver si vous voulez avoir une chance d'entendre les bruitages ! En définitive, Road Warrior déçoit un peu par rapport à Quarantine. C'était bien la peine de sortir enfin de Kemo pour se retrouver à nouveau emprisonné dans un scénario aussi linéaire... ■

Frédéric Marié

★★ INTÉRÊT



GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	14

✔ Les missions délirantes.
✔ La présentation BD.
✔ La musique.

✔ Désespérément linéaire.
✔ Pas de choix des armes.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, 16 Mo, lecteur CD-Rom 4X, carte video VLB/PCI conseillés.



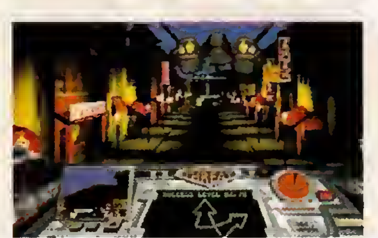
The Raven Project
Keller Instinct

FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	MINDSCAPE/CRYO.
GENRE :	ACTION.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE. ENV. 300 F.
CONFIG. MINI. :	486 DX2 66, 8 MO, CD 2X.

« Nous aussi, nous pouvons faire des jeux d'action ! ». Tel est l'immense cri que lance aujourd'hui Cryo à la face du monde en sortant Raven, un jeu de combat futuriste avec pilotage de robot et de vaisseau. Et c'est beau ? Oui, c'est beau.



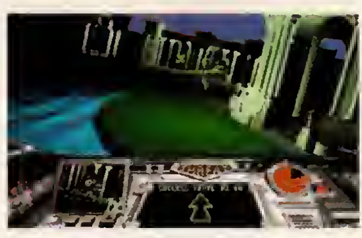
▲ Un robot ennemi en gros plan, juste histoire de vous donner une idée des textures.



◀ Phase d'action en précalculé : le quartier chinois de Los Angeles. Plus beau que Chaos Control !



◀ Quand vous rejoignez le vaisseau rebelle « Raven », le menu devient un ascenseur : différentes salles dont un « training room » vous sont alors proposées.



◀ Encore une scène de « clik and destroy ». Le principe est sommaire mais les lieux dégagent un charme certain.

Commander Blood, Dragon Lore, Lost Eden... ces jeux d'aventure ont plutôt été bien accueillis par le public. Sans doute parce qu'ils étaient particulièrement esthétiques, mais pas seulement : ces softs avaient une personnalité, une âme, une singularité. Univers envoûtants, intrigues au léger parfum d'humanisme... le joueur avait le sentiment d'avoir affaire à un jeu « hors normes », loin des productions habituelles. Toute la griffe Cryo résidait dans cette alliance entre esthétique et originalité, si parfaite qu'elle en faisait parfois oublier les quelques défauts rencontrés (petits bugs, durée de vie, etc.). Avec Raven, Cryo a souhaité faire autre chose, ou plutôt comme tout le monde, en créant « son » jeu de combat futuriste, mélange de Chaos Control, Wing Commander et Mechwarrior (pas moins !).

Sans être un échec, le résultat est décevant. Pour commencer, si vous attendiez un scénario original, c'est râpé. Les concepteurs se sont contenté de reprendre un procédé « made in Wing Commander » pour inscrire chaque mission dans un continuum et multiplier les scènes vidéo. Il est donc question, comme d'habitude, d'un héros (Keller) qui rejoint les forces rebelles pour lutter contre les ignobles projets d'un Empire totalitaire, alien de surcroît (Armids). That's all folks. Oublions donc le « scénario » pour aborder immédiatement les différentes phases de jeu. La principale originalité de Raven réside en effet dans la variété des séquences d'action proposées.

Phases d'action variées

Nous ne nous étendrons pas sur les rares missions « façon Chaos Control », elles sont fluides et superbes mais leur interface rudimentaire (déplacement « filmé » en 3D subjective : le joueur se contente de cibler et cliquer-tirer à la souris) n'incite pas à un enthousiasme démesuré. Penchons-nous plutôt sur les autres phases, plus interactives et plus nombreuses, dans lesquelles vous devez accomplir des missions à bord d'un mechwarrior ou d'un vaisseau. On distingue trois situations de combat : en robot, vous arpentez les planètes en montant/descendant au gré des reliefs ; en vol atmosphérique, vous les survolez (en risquant de heurter le sol) ; en vol spatial, vous naviguez





▲ Le pire des robots ennemis : Hades. Ce tas de ferraille (sophistiqué) se régénère !

sans obstacle (hormis les autres vaisseaux). Aux missions classiques, (interception, escorte, reconnaissance, etc.) proposées par Raven, s'ajoutent donc des situations de combat spécifiques qui enrichissent le jeu et évite l'apparition chez le joueur d'une certaine lassitude. Toujours dans cette optique anti-somnolence : pas de long trajet pour rejoindre l'objectif de la mission, vous émergez immédiatement au cœur de l'action... sous le feu ennemi ! On apprécie dans ce cas que l'interface, commune aux vaisseaux et mechwarriors (hormis, bien sûr, les actions monter/descendre), soit simple d'utilisation : radar avec zoom/agrandissement, quatre vitesses de vol, « targetting », quatre armes (avec parfois, en plus, l'envoi d'un coéquipier sur l'ennemi ciblé).

Cryo a souhaité faire comme tout le monde en créant « son » jeu de combat futuriste

Les amateurs d'interface chiadée trouveront déjà cela un peu court, mais ils seront franchement sidérés en découvrant que, même dans l'espace, leurs déplacements s'effectuent dans une sorte de « couloir aérien ». En effet, si vous pouvez tourner librement, vous ne pouvez ni monter ni descendre au delà d'un certain seuil. Pas de looping donc, et une seule « tactique » : tirer dans tous les sens. Certes, Cryo pourrait sortir le joker « grand public », mais dans ce cas, pourquoi la difficulté est-elle si mal dosée ? Les missions d'escorte, en particulier, sont anormalement difficiles, le vaisseau accompagné se faisant détruire en un temps record par les unités ennemies. Raven souffre donc d'un léger problème : malgré de superbes graphismes VGA, une prise en main rapide, une bonne durée de vie (près de 20 heures) et une variété de séquences qui séduisent, il risque de décevoir les adeptes de l'esprit Cryo, les fondus de simulations spatiales et les amateurs de jeu « faciles mais bons »... euh, j'ai oublié quelqu'un ? ■

Éric Ernaux



▲ Au premier plan, le Guppy (oui, comme le poisson) que j'escorte. Au second plan, un vaisseau Alien qui tente de l'exploser.



▲ L'empereur Alien est un méchant style Néron. Son dernier rasoir est mort dans des circonstances encore mal expliquées .

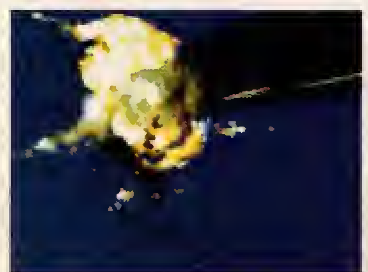
L'avis d'Éric

Après un tel déferlement de critiques, vous êtes en droit de vous demander pourquoi j'accorde deux étoiles à Raven. D'abord, parce que j'aime bien Cryo, et pas seulement parce qu'ils ont une attachée de presse très... euh... sympathique. Ensuite, parce qu'ils m'ont juré-craché que le problème de difficulté mal dosée disparaîtrait avant sa sortie (test sur bêta version). Meilleur (car plus varié et plus haletant) que The Last Dynasty, Raven mériterait alors au moins la même notation, soit deux étoiles.





◀ Un simulateur de pilotage : vous choisissez le lieu, votre vaisseau, les ennemis et leur nombre et hop...



◀ Et oui, cela devait finir par arriver : j'explose (et pas de joie).



◀ Chaque mission est précédée d'une scène cinématique. Avec du simple VGA, Cryo fait des miracles.





Navy Strike

Envoyez le Clémenceau !

FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	EMPIRE INTERACTIVE.
GENRE :	SIMULATION.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE. ENV. 400 F.
CONFIG. MINI. :	486 DX, 4 MO RAM, CD 2X.



▲ Les vues externes, quand on a compris comment s'en servir (que de touches !), permettent de tout observer autour de soi.

Rowan Software continue sur sa lancée aérienne avec un simulateur de vol doublé d'un côté stratégique vous permettant de gérer les escadrilles d'un porte-avions. En plus de la casquette de chef d'escadrilles, vous pouvez aussi enfiler le casque de l'un de vos pilotes !

Toc toc, badaboum, le voilà ! De toute la vapeur de ses algorithmes, le porte-avions de Rowan Software enrôle pour vous faire jouer l'action pacificatrice musclée d'une force américaine en Libye, au Koweït, ou en Mer de Chine. Bref, il fallait bien trouver un prétexte pour faire barboter l'U.S. Navy dans quelques coins charmants et potentiellement explosifs ! On pouvait craindre, vu le nom de ce soft, d'avoir droit au thème maintenant plus que rabattu du simulateur de F-14 Tomcat à la Top Gun. Rowan joue finement, puisque vous aurez l'occasion de piloter TOUT sauf le Tomcat, et principalement le F-22, futur remplaçant du F-14 dans les escadrilles de chasseurs de la Navy. Navy Strike se distingue aussi des autres par la gestion de A à Z des avions embarqués dans des scénarios où la situation politique influera sur vos décisions militaires. En général, chaque situation évolue du stade d'hostilité latente à celui de guerre totale, ce qui vous obligera à respecter strictement les règles d'engagement du moment. Pas question de descendre un Mig un peu trop inquisiteur histoire d'arrondir ses scores ; cela pourrait vous coûter vos galons et vous ramener d'un coup de botte où vous pensez au menu de départ du jeu !



▲ En plus des F-22 et des F/A-18, vous pourrez piloter cet étrange bombardier en aile Delta, le AX.

Allô, la tour ?

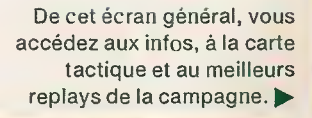
En tant que chef, il faudra vous trouver partout à la fois. Vous commencez par l'absorption d'un tas d'informations de multiples sources : le haut commandement, les satellites espions, vos propres avions en mission, le contrôle aérien civil, et même les chaînes d'info TV ! À partir de là, après avoir évalué la situation, vous pourrez lancer des vols d'escorte, de patrouille, ou de reconnaissance et passer aux missions d'attaque au sol ou d'interception si les choses s'enveniment sérieusement. Malgré la somme de menus et d'écrans qu'implique une telle exhaustivité, votre tâche s'avère un peu facilitée par une aide directe à l'écran explicitant toutes les icônes, et aussi par la mise en mémoire des plans de vol qui se répètent (comme les patrouilles de défense de la flotte ou l'Awacs de surveillance). Mais quand même, l'ergonomie de l'ensemble, et surtout l'édition des plans de vol, mériterait d'être revue pour offrir plus d'intuitivité. Et si la position de contrôleur aérien commence à vous gonfler, Navy Strike étant aussi un simulateur de vol, vous pouvez choisir de passer dans le cockpit des avions rencontrant une situation intéressante - quitte à en ressortir très vite si les choses tournent au vinaigre !

Une fois dans le cockpit, les choses commencent à se compliquer, dans le sens propre du terme ! On connaissait déjà Rowan pour mettre des commandes au clavier en veux-tu en voilà, cette fois l'ergonomie frise le cauchemar permanent ! Dans des





◀ La vue tête haute/HUD vous permet de vous concentrer sur votre cible, comme ici avec ce pauvre Mig 29 !



De cet écran général, vous accédez aux infos, à la carte tactique et au meilleurs replays de la campagne. ▶



Cet Airbus ▲ égaré a besoin qu'on le ramène sur le droit chemin. Évitez un incident international à coup de missiles !



▲ Le cockpit virtuel permet de suivre la cible dans toutes ses évolutions, et de lui lâcher un missile au bon moment !

▲ Cette carte de la région indique les plans de vol de vos avions (carrés bleu) et les échos non-identifiés (carrés rouge).

jeux comme Airpower ou Dawn Patrol, le faible nombre de commandes pour piloter des avions assez simples limitaient le nombre de touches à presser, même si les programmeurs semblaient se venger sauvagement sur le nombre d'options pour les vues extérieures. Ici, avec des avions modernes nécessitant de nombreuses commandes rien que pour les modes radar et les systèmes d'armement, il faut devenir un virtuose du « shift », du « ctrl » et du « alt » pour se sortir des situations de combat. Par exemple, pour des fonctions d'urgence comme lâcher des paillettes ou des leurres, il faut combiner « shift » avec des touches normalement assignées à l'« affichage cockpit » et « vue tête haute » ! Allez donc faire ça sans paniquer quand un missile vous colle le train, pour voir…

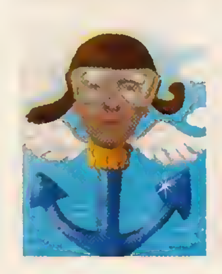
Un équipement de qualité

En plus, le manuel (en français) se montre un tantinet léger, car en se baladant sur le clavier on peut trouver des fonctions, secondaires certes, mais non citées (il faut aller les chercher sur la carte de référence...). Ces problèmes d'ergonomie presque insurmontables ruinent un aspect simulation pourtant très honnête. On retrouve le moteur 3D de Rowan qui, bien qu'il affiche peu de relief au sol, permet une animation suffisamment fluide en SVGA sur Pentium, ce qui est loin d'être le cas pour la plupart des simulateurs. L'impression en vol n'est pas transcendante, mais le radar et les diverses armes sont correctement détaillées et se comportent de manière convaincante dans l'action. Même les ordi-pilotes réagissent bien aux différentes situations. Par exemple, friser les tuyères d'un intrus d'un coup de canon le fait immédiatement virer de bord s'il n'a pas d'intentions hostiles ; un site SAM qui n'a pas ordre de tirer se contentera de vous locker, à moins que vous n'approchiez vraiment trop près de la zone qu'il protège. D'un autre côté (en tout cas dans la version testée), les sons ne se montrent vraiment pas à la hauteur des graphismes. On a aussi apprécié des messages avec voix digitalisées, pour l'ambiance, même si tous les textes présents à l'écran sont traduits en français. Dommage que les lacunes dans la réalisation du simulateur fassent pâlir un wargame très intéressant en lui-même. ■

Frédéric Marié

L'avis de Fred

Au départ, Navy Strike intimide un peu par sa complexité et décourage par le manque d'ergonomie au niveau de la simulation. Et si le manuel vous prend par la main pour comprendre les manipulations de base, il reste désespérément évasif, voire muet dès que vous tentez d'approfondir certains sujets. En somme, NS est un bon wargame, mais pour les habitués des simulateurs de combat aérien, ceux qui par exemple comprendront qu'« Opération Fouine » est une mauvaise traduction de « Wild Weasel » (Attaque air-sol anti-SAM)...





★★ INTÉRÊT

GRAPHISME	15
SON	11
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

✔ Réalisme des missions.
✔ Gestion de l'escadrille.

✔ Interface crispante.
✔ Pauvre en sons.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, 8 Mo, lecteur CD-Rom double vitesse, carte vidéo VLB/PCI, 14 Mo sur HD.

Millennia
Destins brisés

FORMAT :	PC CD-ROM.
ÉDITEUR :	GAMETEK.
GENRE :	GESTION.
DATE DE SORTIE/PRIX :	DISPONIBLE. ENV. 300 F.
CONFIG. MINI. :	PC 386 DX, 8 MO, LECTEUR CD.

Votre mission ? Empêcher que des pseudopodes passablement glaireux (les Microïds) envahissent la galaxie Echelon. Comment ? En manipulant le temps dans tous les sens. Vous refusez ? Trop tard, vous êtes déjà sur place... 10 000 ans avant votre ère.



▲ Seules les quelques séquences cinématiques du jeu sont « graphiquement correctes ».

Comme son nom l'indique, ce soft reprend le thème d'une doctrine religieuse très en vogue durant les premiers siècles d'existence de l'Église : le millénarisme. Après mille ans de règne messianique sur Terre (le Millénium), crack : le jugement dernier, la fin du monde, etc. Aujourd'hui, on considère que toute prophétie prédisant l'extinction de l'humanité relève d'une conception millénariste (les fumeuses prédictions de Nostradamus, par exemple). Cela dit, à thème identique, philosophie divergente : dans Millennia, nous sommes loin d'un fatum immuable, de la chronique d'une apocalypse annoncée, puisque vous devez au contraire intervenir pour empêcher la disparition d'un monde et des races qui le composent. L'intrigue de base (mais non basique) est la suivante : la galaxie Echelon a été submergée par la race des Microïds, les planètes colonisées, les races anciennes balayées, bref l'horreur. Appartenant à un autre monde, vous seriez en droit de vous en secouer frénétiquement les squetches. Mais voilà, une sorte de Grand Inquisiteur interventionniste vous a indûment téléporté sur la galaxie Echelon en l'an zéro, à une époque où les Microïds, déjà affreux, ne l'avait pas encore totalement investi. Votre mission : implanter quatre nouvelles races et faire en sorte qu'elles se développent harmonieusement durant 10 000 ans, seul moyen pour vous de contrer les visées impérialistes à tendance « génocidaire » des Microïds, et surtout de récupérer la technologie qui vous permettra de « rentrer maison ».



▲ Cet écran pour sélectionner votre destination, un autre écran pour vous y rendre.

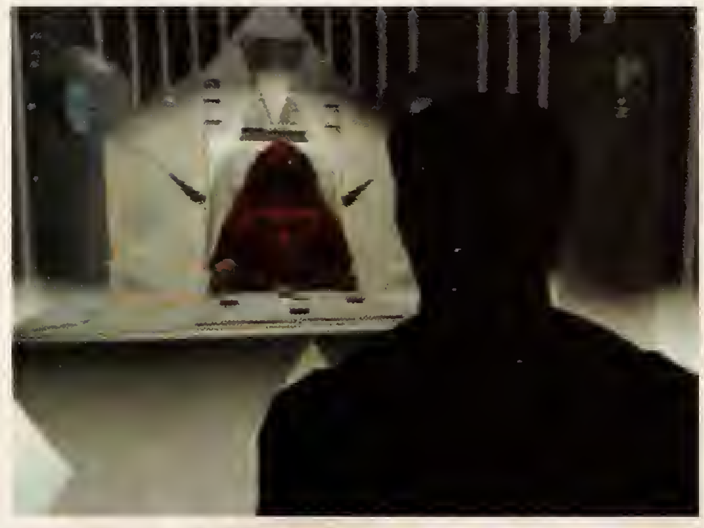


▲Certaines planètes vous permettront de faire le plein de carburant.

Jeu de mains, jeu de vilain

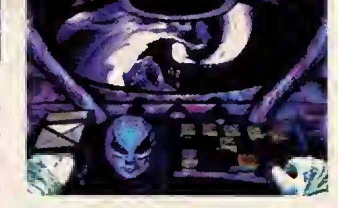
Première opération : choisir quatre planètes dans Echelon (océanique, tropicale, désertique et gelée), vous rendre dans chacune d'elles pour y transférer les souches génétiques des quatre races correspondantes. Seconde opération : vous assurer, par la suite, que leur évolution s'effectuera dans la joie et la bonne humeur. L'interface ressemble beaucoup à celle de Commander Blood (Cryo). Vos deux bras, visibles à l'écran, se



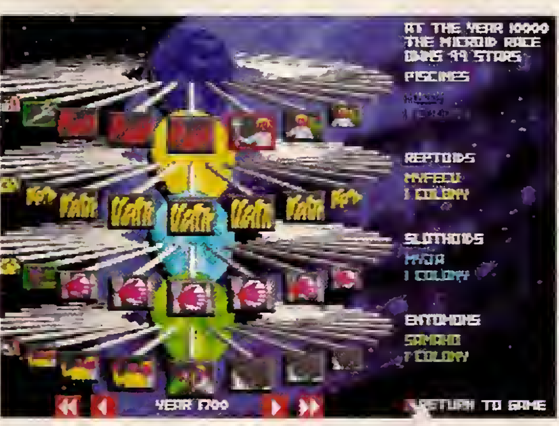


▲ Au début du jeu, un « Grand Inquisiteur » vous explique votre mission.

◀ Arrivée sur la planète Entomon. Je dois trouver une solution à la guerre civile qui y fait rage.



En engageant un voyage après avoir sélectionné une autre ère, vous effectuez un saut spatio-temporel. ▶



Cette quadruple roue des évolutions vous permet de consulter l'avenir de chaque espèce. ▶



▲ Mon agent de race Piscine (planète océanique) : il m'informe, j'ordonne, il obéit.

meuvent à la souris : votre bras gauche vous permet de sélectionner une console-menu (votre personnage pivote alors rapidement vers ladite console), tandis que le droit vous permet d'engager une action. Disons-le tout de suite, avec six consoles-menus, certaines composées d'une myriade de boutons, l'interface de jeu est plutôt lourde. Localisation des planètes, voyage interplanétaire, réparation du vaisseau, communication, réapprovisionnement en carburant et transfert d'objets… cela fait quand même beaucoup. C'est seulement après une lecture attentive du manuel doublée d'une heure d'essais-erreurs, qu'on commence vaguement à s'habituer… et à se rendre compte de la simplicité des opérations à réaliser. En effet, dès que vous avez ensemencé les planètes, vous avez accès à un écran « roue du destin » qui affiche l'évolution siècle par siècle de vos différentes races. Invention, accroissement démographique, guerre civile, attaque des Microïds… à chaque siècle correspond un événement marquant qui influe positivement ou négativement sur les destinées des différentes races. À vous ensuite d'intervenir sur la planète concernée aux époques clefs de son évolution. Vous pouvez exiger de votre agent (un autochtone bavard et obéissant) qu'il vous informe sur les événements et influe sur leur réalisation, repousser une attaque de Microïds (petit shoot'em up) ou encore accélérer le développement d'une civilisation (vous récupérez une découverte dans le futur et la déposez dans le passé). Génial, non ? Cette excellente idée est malheureusement desservie par trois dimensions qui ruinent l'ambition du projet. Primo : dans l'ensemble, les graphismes sont laids. Secundo : il y a peu d'interaction possible entre vos races. Ainsi, au début, aucune invention n'est transférable d'une race à une autre. C'est quand même bizarre… Tertio : à un problème donné correspond presque toujours la même solution, d'où des procédures d'intervention certes variées (dialogues, shoot, etc.) mais qui s'avèrent à la longue connues et répétitives. Avec une idée de base aussi intéressante (et une interface aussi lourde), on était en droit d'attendre un jeu plus riche. Dommage. ■

Eric Ernaux

L'avis d'Éric



Voilà un jeu qui, grâce à un concept novateur, aurait pu être génial. Las ! Millennia souffre d'une interface « à la manière de Commander Blood » mais passablement mal faite, de graphismes trop grossiers et d'un intérêt ludique limité (dont l'idée de base n'était pourtant pas porteuse)… un peu comme si les concepteurs avaient bridé un projet plus ambitieux. Ah, si seulement ils pouvaient eux aussi remonter le temps et, outre une meilleure réalisation, doter leur soft d'une plus grande richesse de jeu !



★

INTÉRÊT

GRAPHISME	11
SON	11
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	15

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486DX ; 8 Mo de Ram ; lecteur CD-Rom double vitesse.

✔ Idée originale.
✔ Variété des séquences.

✔ Interface lourde.
✔ Projet non abouti.
✔ Graphismes pas top.



IndyCar Racing II

L'Indy, c'est ravioli



▲ Trop de crashs, j'ai craqué. Ici, je rejoins mollement la course après m'être arrêté quelques temps pour ramasser des p'tites fleurs.

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIRGIN I. E.**
GENRE : **COURSE AUTOMOBILE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX, 8 MO, CD 2X.**

Bon, je vous accorde que le sous-titre n'a *a priori* aucun sens, ni pour vous, ni pour moi. Mais comme je sais que vous êtes des lecteurs exigeants, susceptibles de me concasser les sboubs avec de légitimes effarouchements sémantiques, j'ai fait l'effort, *a posteriori*, de chercher une signification à ce jeu de mot lamentable… et j'ai trouvé ! À l'instar d'une célèbre marque de ravioli, les concepteurs d'IndyCar (Papyrus), ont relooké un produit connu tout en le dotant d'un autre goût… Ok, pour vous, le fait que je sois contraint d'aller chercher mes références dans un placard de cuisine témoigne d'un ramollissement cérébral avancé. Que les choses soient claires : non seulement j'assume mais je vais vous « prouver » qu'IndyCar Racing II est le ravioli de la course de voiture. Commençons par le sentiment assez normal d'avoir affaire à un prolongement d'IndyCar Racing. Certes le mode SVGA (parfaitement fluide sur un Pentium 90 au niveau maximum de détail) apporte aux graphismes une remarquable finesse. Effectivement, les chocs sont plus réalistes. D'accord, vous disposez désormais de 15 circuits différents. Certes, il vous est possible de redéfinir entièrement les couleurs de votre voiture et celles des combinaisons de vos techniciens (Paintkit).

Si je vous dis Raul Boesel ou Don Walters… Vous ne connaissez pas ? Normal, ce sont des « pros » de la Formule 1 sauce américaine : l'IndyCar. À vous donc les joies des tours d'essai, des crashs, des courses, des crashs, des championnats, des crashs…



▲ Quelque soit l'ampleur de votre gamelle, votre voiture reste toujours au sol. Par contre, elle se disloque facilement.



◀ Une longue glissade dans un nuage de fumée : les pertes de contrôle et les crashs du véhicule sont plutôt réalistes.

Prise en main difficile

Mais en dehors de ces notables améliorations ou ajouts, le concept du jeu et les « défauts » qui lui sont liés ne changent pas : plus orienté simulation qu'action, IndyCar Racing II est loin de susciter un franc enthousiasme ludique. Mais avant d'émettre quelques réserves sur la « ludicité » de ce soft, commençons par sa principale qualité : son réalisme. Ainsi, après vous être informé de la sinuosité du circuit et des conditions climatiques, vous pourrez choisir vous-même la gomme et la pression de chacun de vos pneus, le volume d'essence, l'inclinaison des ailerons, la suspension et les temps de freinage de votre véhicule… Ces choix ayant bien sûr une incidence directe sur la maîtrise que vous aurez de votre véhicule durant la course. Enfin, quand je dis maîtrise, j'exagère… Que ce soit au clavier ou au joystick, votre premier tour de piste sera catastrophique. Nous, conducteurs émérites de petites cylindrées, ne sommes pas habitués au ridicule rayon de braquage des voitures de F1, alors forcément, on court de



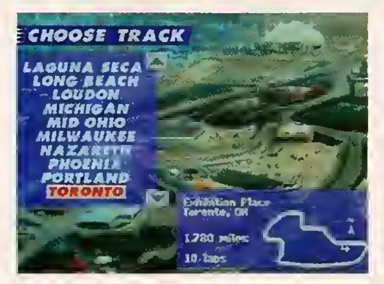
▲ Les ingénieurs-techniciens de votre écurie peuvent, à votre demande, changer les pneus, l'inclinaison des ailerons, etc.




▲ Toutes les photos d'écran de ces deux pages sont en SVGA maxi-détaillé, sauf celle-ci (VGA détails minimum).

L'avis d'Éric

Ceux qui ont passé de longues heures sur la première mouture d'IndyCar Racing apprécieront sans doute cette suite, toujours « simulationneuse » mais plus réaliste au niveau visuel (dégâts sur les voitures, SVGA). Pourtant, IndyCar Racing II est doté d'une jouabilité moyenne et souffre de graphismes/sons austères voire tristounets. Il décevra donc les joueurs avides de « fun », et cela malgré la possibilité de jouer en multijoueurs (par modem). Cela dit, il n'est pas sûr que F1 Grand Prix 2 (de MicroProse) échappera à ce travers.



▲ L'écran de choix du circuit. Quelques-uns se ressemblent beaucoup mais dans l'ensemble ils sont assez variés.

Pour commencer à jouer sans craindre un sur-énervement extrême : coupiez le mode « sans dégât » et la « vue extérieure ». ▶

Un départ comme en Formule 1 (vu par « replay ») et, déjà, je me démarque du peloton... plutôt vers la fin du classement. ▼

barrières en murets, de murets en terre-pleins, etc. Ces rebonds successifs ne vous seront d'ailleurs autorisés que si vous jouez en mode « sans dégât », sinon, en mode « réalistic » ou « arcade » (le soft vous remet face au circuit en cas de sortie de piste, sans devoir effectuer une marche arrière), votre course s'arrêtera dès le premier virage : après avoir heurté un mur, vous assisterez impuissant à l'émancipation d'une de vos roues et devrez alors rentrer au stand à pied et amer. J'accepterai volontiers qu'il faille un minimum d'apprentissage pour maîtriser cette simulation mais voilà... lorsque vous êtes en vue subjective (avec tableau de bord), aucune anticipation des virages n'est possible, ceux-ci n'étant décelables qu'à partir des traces de pneus qui les précèdent (plus elles sont nombreuses, plus le virage est brutal).

Pour fanatiques only

Certes, la vue extérieure, en vous faisant prendre de la hauteur par rapport au circuit, augmente la jouabilité de ce soft mais la dimension « fun » en prend alors un vilain coup. Malgré quelques améliorations qui le rendent plus attrayant, IndyCar Racing II s'adresse donc toujours aux puristes de la simulation de course. Peu attirés par le « fun », ils pourront pardonner à ce soft sa fadeur d'ensemble (bruitages moyens, graphismes dépouillés...) et se montrer plus indulgents que moi quant à la jouabilité des phases d'action. ■

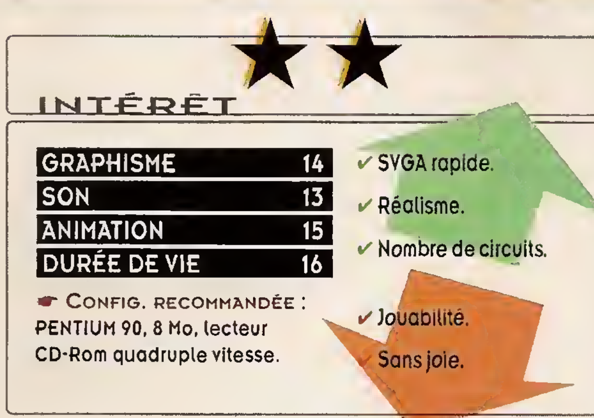
Éric Ernaux

Le contre-avis de Didier

J'ai plutôt apprécié le réalisme de cette simulation et la difficulté de pilotage ne m'a pas vraiment semblée insurmontable, même si elle est parfois crispante. Une fois que l'on connaît bien le circuit, on arrive vraiment bien à maîtriser sa course et le problème des virages mal indiqués n'a plus lieu d'être. Dans le genre, IndyCar 2 me semble être un incontournable pour les fanatiques de simulation de course automobile, et de par sa réalisation, ses options et ses circuits, il vaut quand même le détour.

INTÉRÊT : ★★★





INTÉRÊT ★★

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

✔ SVGA rapide.
✔ Réalisme.
✔ Nombre de circuits.
✔ Jouabilité.
✔ Sans joie.

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : PENTIUM 90, 8 Mo, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Le Livre De La Jungle
Si peu pour être heureux

FORMAT : **PC DISQUETTE.**
ÉDITEUR : **DISNEY SOFTWARE/VIRGIN I. E.**
GENRE : **PLATE-FORME DISNEY.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 250 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX33, 8 MO DE RAM.**

Sortie après Aladdin et avant le Roi Lion, Le Livre de la Jungle est un produit un poil décalé ! Vieux de plus d'un an sur console 16 bits, son seul véritable défaut est de ne pas être sorti en temps et en heure, car la concurrence est désormais impitoyable...



▲ Le fils du Colonel Hathi est une sauvegarde interniveau.

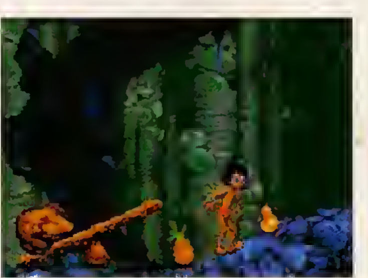


Le ventre de Baloo ▶ est le moyen de transport le plus confortable pour se frayer un passage à travers jungle via la rivière.

L'homme qui tombe à Pit Vs Mowgli

Le Livre de la Jungle peut se comparer à Pitfall The Mayan Adventure. Les deux jeux fonctionnent en effet sur le même principe. Une touche permet de choisir entre plusieurs armes, le personnage principal, doté d'une animation exceptionnelle, peut se balancer au bout d'une liane, etc. Pitfall s'avère néanmoins supérieur avec une durée de vie plus importante, des niveaux plus variés, de beaux graphismes et surtout des musiques beaucoup plus soignées. Les seuls atouts du jeu Disney sont son prix (250 F) ainsi que son accès à des bécanes moins puissantes (DX-33) et non équipées de Windows 95.

Avec la sortie en vidéo du Roi Lion et de Pocahontas au ciné, Noël 96 sera à nouveau placé sous le signe Disney. Aussi forte soit la concurrence, Jungle Book devrait en toute logique se vendre. Cas de figure N°1 : « Dit Papa je peux jouer avec Mowgli ? Non ? ! Ouiiiin ! Merci Papa ! » Cas de figure N°2 : « Cher Père Noël, j'aimerais avoir les peluches géantes de Baloo, Kaa, Shere Khan, Roi Louie, Baguerra et du Colonel Hathi ou alors Le Livre de la Jungle pour jouer avec l'ordinateur de Papa. » Reste que pour nous, joueurs non initiés aux arcanes du marketing, le planning des sorties de V.I.E. restera un objet de curiosité. Que l'on ne se méprenne pas, Le Livre de la Jungle est un bon produit,



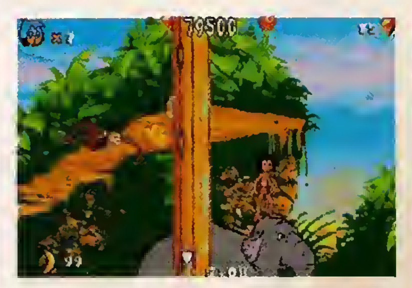
▲ En récoltant suffisamment de gemmes vous accédez à un niveau bonus.

mais la concurrence risque de ne faire qu'une bouchée du malheureux Mowgli. Il suffit de comparer les notes sur 20 des deux pavés de notation (celui du Livre de la Jungle et de la concurrence) pour se faire une idée sur les raisons de la supériorité de l'un sur l'autre. Pour ne rien arranger, Le Livre de la Jungle traîne avec lui un nuage de poussière : sa sortie sur consoles 16 bits étant antérieure à celle de Pitfall et du Roi Lion. Pourquoi tant de retard ? Je n'en est pas la plus petite idée.

Une maniabilité émérite

Mais alors que reste-t-il à Mowgli pour mériter d'être un jour bouffé par Shere Khan ou « strangulé » par Kaa sur votre écran ? Pour commencer une maniabilité incroyable faisant du lapin de Jazz Jackrabbit, l'un des premiers jeux de plates-formes PC digne de ce nom, un veau asthmatique. Au sol, suspendu à une liane, sur le dos d'un éléphant, Mowgli se révèle d'une agilité simiesque. Cette maniabilité est soulignée par une excellente animation, Disney oblige. Le petit homme ne tient pas en place ! À la moindre pause, il jongle avec des bananes, les fait tenir en équilibre sur son nez, se trémousse, etc. Si les musiques avaient été meilleures, plus





▲ Un membre de la troupe du Colonel Hathi vous autorise à franchir le niveau sur son dos.



◀ Et oui, comme Pitfall, Le Livre de la Jungle peut aussi se jouer sous Windows 95.



◀ Les singes seront vos pires ennemis durant le jeu, ceux-ci font même office de boss de fin de niveau.

Les huttes suspendues dissimulent parfois un passage vers un autre endroit. ▼



Kaa le boa freudien affiche un penchant marqué pour l'hypnose, il n'en constitue pas moins un boss mineur. ▶



d'un joueur se serait surpris lui aussi à se trémousser sur sa chaise, mais elles sont d'une absolue nullité, même pour un jeu floppy. « Ridicule » est le mot qui vient à l'esprit à la première écoute, surtout lorsque l'on reconnaît l'un des superbes thèmes du chef-d'œuvre blues de Disney (sortie avant le jazzy Aristocats). Comment en adaptant Le Livre de la Jungle les auteurs ont-ils pu négliger l'aspect sonore de leur produit ? On se demande pourquoi les concepteurs ont inclu une option pour configurer sa carte son, le buzzer du PC aurait du faire l'affaire… Par soucis du devoir accompli ? Par ironie ? La question reste posée.

Du réchauffé ?

Côté jeu, East Point Software a joué la carte de l'efficacité en reprenant les ingrédients communs au jeu de plates-formes lambda. L'objectif premier est de récolter un nombre déterminé par le niveau de difficulté (trois en tout) de gemmes, puis de rejoindre l'un des personnages du long métrage animé. Chaque niveau regorge de bonus, la plupart sont des fruits qui rapportent des points, mais certains se révèlent plus utiles comme la tête de Mowgli (vie supplémentaire), la boussole (indique la gemme la plus proche), le sablier (accorde du temps supplémentaire), le cœur (redonne un peu d'énergie) et le masque africain (rend invulnérable durant un court laps de temps). Les ennemis peuvent être détruits de deux façons : en sautant plusieurs fois dessus à pieds joints ou en utilisant l'une des quatre armes (bananes, banana splits, boomerang et sarbacane de bambou). Dans certains niveaux un personnage du dessin animé donnera un coup de patte à Mowgli pour l'aider à traverser le niveau, tandis que d'autres l'empêcheront de passer au suivant avant d'être vaincus. La réalisation du jeu est aussi classique, avec dix niveaux et cinq décors d'une extrême sobriété graphique. Un soft sympathique donc, conseillé à ceux désirant s'acheter plusieurs jeux de plates-formes pour Noël. ■

Thierry Falcoz

L'avis de Thierry

Le jeu de plates-formes est l'un de mes styles favoris (Robocod, Superfrog), alors imaginez ma joie lorsque les éditeurs se sont soudainement entendus pour sortir trois excellents titres d'affilée ! D'abord Pitfall, puis Rayman et maintenant Le Livre de la Jungle. Si ce dernier s'avère au final le moins intéressant des trois, il n'en demeure pas moins un bon produit nettement plus sympa à jouer qu'un Roi Lion ou un Jazz Jackrabbit. Super maniable, bien animé, il sera en plus vendu au prix de 250 F, alors pourquoi se plaindre ?





INTÉRÊT ★★

GRAPHISME	12
SON	7
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	11

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2-66 Mhz avec 8 Mo de Ram et carte graphique Vesa Local Bus.

✔ Son prix : 250 F.
✔ Maniabilité PARFAITE
✔ Animation des sprites.
✔ Les musiques.
✔ Très, très classique.
✔ Durée de vie limitée.



SEA LEGENDS

AVENTURE/ACTION
sur PC CD-ROM
édité par OCEAN



Ocean vous propose de prendre la mer avec un soft qui vous fera incarner un jeune flibustier anglais au 17ème siècle. Vous écumerez ainsi la mer des Caraïbes, cherchant à commercer où aborder des vaisseaux ennemis. Cette partie, plus arcade que simulation, se double d'une aventure où vous devrez déjouer une sombre machination contre votre famille et vous même. Mais vous pouvez devenir pirate, attaquant tout ce qui croise votre sillage ! Le scénario paraît intéressant, mais ni les graphismes (sans éclats), ni les combats (un peu trop simplistes) ne permettent d'élever ce jeu au-dessus du lieu commun.

THE MACHINES

ARCADE
sur PC CD-ROM
édité par MERIT STUDIOS

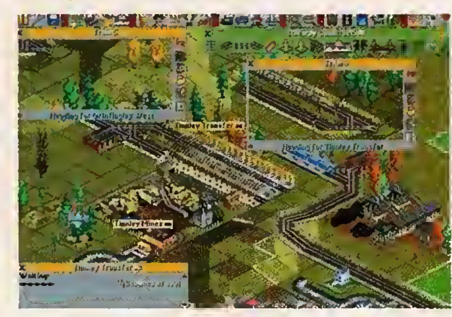




Dans ce jeu vous dirigez un robot dans des « arènes » où vous devez récupérer du cash, des clés pour ouvrir... devinez quoi, plein de bonus et foncer vite, vite sur la dalle d'arrivée avant que le temps imparti ne s'écoule ! Entre deux missions, vous pouvez réparer ou améliorer votre robot. Voilà, tout est dit et on va s'arrêter là, vu que les graphismes à peine dignes des premiers jeux sur Amiga, les bruitages et les musiques sont désolants. En prenant le nom Junkyard, l'éditeur savait apparemment ce qu'il faisait, et nous lui décernons donc une poubelle d'honneur, pour l'humour !

TRANSPORT TYCOON DELUXE

GESTION
sur PC CD-ROM
édité par MICROPROSE





Transport Tycoon fait peau neuve dans une version « deluxe » qui devrait ravir les amateurs de jeux de gestion. Aux climats tempérés s'ajoutent maintenant le désert, de vastes étendues neigeuses, et le mignon pays des jouets. Plus que de nouveaux décors, chaque monde implique des véhicules, des moyens de production et donc des stratégies différentes. Vous trouverez en plus des scénarios qui mettront à l'épreuve vos talents de gestionnaire, et un éditeur qui vous permettra de créer vos propres mondes. Sinon, c'est toujours aussi beau, aussi facile à utiliser et on y passe des nuits sans modération !

ULTIMATE FOOTBALL'95

FOOTBALL AMÉRICAIN
sur PC CD-ROM
édité par MICROPROSE





De l'avis de spécialistes, Ultimate Football'95 est plutôt complet et possède une bonne jouabilité : éditeurs d'équipes et de stratégies ; paramétrage du climat ; enregistreur de rencontres ; possibilité de jouer en mode « action » (vous dirigez le porteur du ballon), « manager » (vous sélectionnez une stratégie et observez l'action) ou « observation » (vous n'intervenez pas)... Pourtant, outre le fait qu'il reste réservé aux fans de ce sport, UF'95 a un léger handicap : il est un tantinet difficile de s'y retrouver dans certaines séquences de jeu. Un jeu très honorable tout de même.

LOADSTAR

JEU DE TIR
sur PC CD-ROM
édité par ROCKET SCIENCE

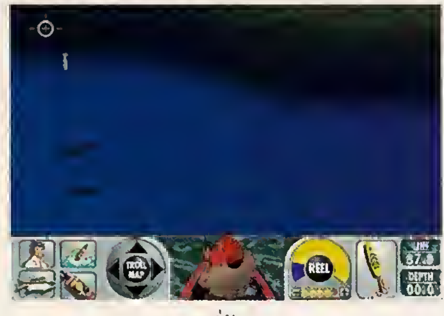




Loadstar n'est pas un film interactif... mais presque. Trois CD-Rom gavés de séquences vidéo (avec acteurs incrustés) et cinématiques (en 3D texturées) ! Tout cela est absolument superbe, fluide, et tout et tout... mais le jeu lui-même est plutôt débilitant, le soft vous projetant tout simplement un film futuriste dans lequel vous interagissez en cliquant-tirant sur les ennemis qui apparaissent devant vous. Certes, dans le genre « précalculé », Loadstar est dix fois supérieur à Chaos Control (d'où l'étoile) mais dans l'univers des jeux en général, il est mille fois inférieur à Worms (par exemple).

TROPHY BASS

SIMULATION DE PÊCHE
sur PC CD-ROM
édité par SIERRA





Question : quelle satisfaction ludique peut-on attendre d'une simulation de pêche ? Réponse de Sierra : aucune. Certes, Trophy Bass permettra aux pêcheurs invétérés de s'approprier quelques techniques « scientifiques » de pêche au lancer (conditions climatiques, vent, etc.) mais plongera les autres dans un ennui mortel. Choisir un « coin » de pêche, équiper sa ligne d'une cuiller, lancer puis mouliner comme une bête... c'est plutôt terne. En plus, sur un P90, les rares animations sont d'une lenteur hallucinante, genre 0,5 image/seconde, et le chargement du moindre menu prend presque une minute. Plouf !



FORT BOYARD
LE DEFI

AFFRONTEZ UN UNIVERS FANTASTIQUE ET LEGENDAIRE

PC CD-ROM
et bientôt sur CDi

TIRE DU GRAND SUCCES DE France 2

MICROÏDS









FORT BOYARD, 1er DÉFI INTERACTIF

vous entraîne, à un rythme d'enfer dans une aventure inoubliable !
A vous de relever le défi en essayant de vous emparer du fabuleux trésor.
Plus de 20 épreuves physiques et intellectuelles vous attendent.

Graphisme haute résolution SVGA.
Animations en images de synthèse 3D et vidéo
De 1 à 6 joueurs

Coproduction TILT PRODUCTIONS, MICROÏDS FRANCE TELEVISION DISTRIBUTION sous licence Expand Images

OUI, Je désire recevoir une documentation sur les produits MICROÏDS.

NOM.............................. PRENOM....................
ADRESSE...
CODE............... VILLE.................................

MICROÏDS
58 CHEMIN DE LA JUSTICE
92297 CHATENAY-MALABRY

GEN412/95

Edition et Distribution MICROÏDS 58 Chemin de la Justice 92297 CHATENAY-MALABRY CEDEX - FRANCE Tél.33 (1)46.01.54.01

TEMPEST 2000

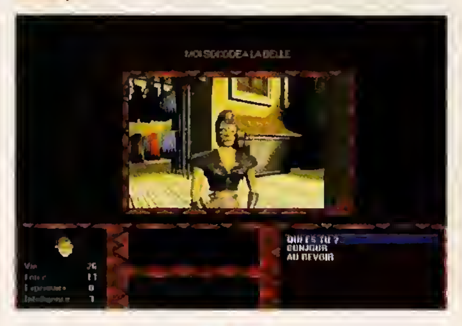
SHOOT'EM UP
sur ***PC CD-ROM***
édité par ***ATARI***



Ce soft, vieux de plusieurs siècles, renvoie à une conception éculée du jeu cyber-psychédélique. Son principe ? Des aliens empruntent des couloirs pour atteindre votre niveau puis, s'ils échappent à vos tirs, se déplacent ensuite latéralement pour vous capturer. Ce jeu rapide, avec sa musique techno, ses terrains aux géométries ésotériques, ses couleurs psychédéliques et ses aliens symbolisés, possède un charme certain mais voilà, pour progresser dans les tableaux, il suffit de garder le doigt appuyé sur le tir, sans vous déplacer, les aliens se jetant presque toujours sur vos lasers *in fine*. Cyber-lassant.

COLOR TRILOGY

AVENTURE
sur ***PC CD-ROM***
édité par ***INFORMATIQUE SYSTÈME FRANCE***





Certes, ce jeu vous propose de bien belles images... mais c'est tout. Échoué sur une planète bizarroïde, vous vous téléportez sur différents lieux directement à partir de votre vaisseau. Là, au moindre déplacement, le soft vous inflige une séquence en 3D subjective précalculée avec parfois, après retour en plan fixe, un mécanisme à activer ou un objet à ramasser. Les dialogues avec les autochtones sont à peine plus « interactifs » puisque, si vous pouvez saisir du texte (en français), ils ne comprennent rien ! Quant aux musiques, elles « sautent » affreusement (sur Pentium avec lecteur CD-Rom 4X !).

MAABUS

AVENTURE
sur ***PC CD-ROM***
édité par ***WELLSOFT***

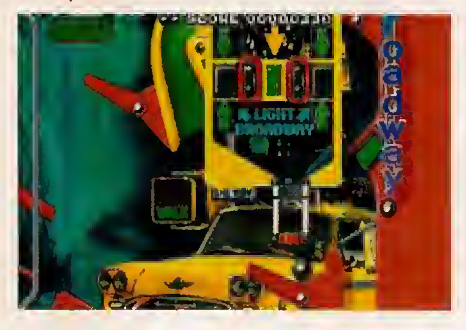




Issu d'une toute nouvelle société américaine et malgré de superbes images de synthèse (plus de 1000 séquences réalisées sous 3DS), Maabus est le type même de démo-dont-vous-êtes-à-peine-le-héros. Vous dirigez un robot sur une île bien mystérieuse, menaçant toute la planète, vos actions se limitant à vous déplacer et à cliquer par moment à un endroit au bon moment. C'est beau, pas trop cher (moins de 300 F) mais où est l'interaction ou plus simplement l'intérêt ? Les amateurs de belles images pourront éventuellement apprécier mais pour les joueurs, circulez, il n'y a rien à voir !

PINBALL WORLD

FLIPPER
sur ***PC CD-ROM***
édité par ***21st CENTURY ENTERTAINMENT***





21ST Century a tenté d'innover avec ce flipper comprenant 18 tables plus des mini-jeux entre les niveaux (course de voitures, casse-briques...). Malheureusement les flippers se ressemblent beaucoup trop dans leur principe de jeu et la réalisation globale reste moyenne. Le jeu tourne par contre sur les machines plus modestes (486), mais son prix reste un peu élevé (plus de 300 F) pour justifier son achat. Les fans de flippers ne pourront pas y échapper, mais pour les autres, les produits concurrents semblent plus intéressants et plus sympathiques, même si le nombre de tables est inférieur.

VIRTUAL CHESS

JEU D'ÉCHECS
sur ***PC CD-ROM***
édité par ***TITUS***

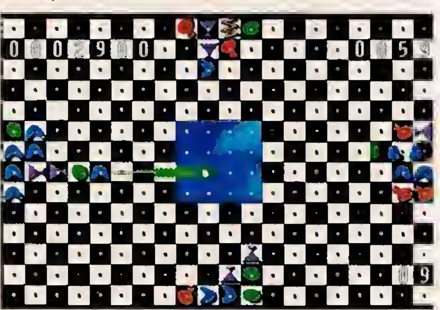




Ce jeu d'échecs de Titus ne cesse de prouver sa grande qualité lors de tournoi internationaux organisés contre ses principaux rivaux. L'interface est encore plus agréable sous Windows, avec un produit entièrement en français auquel on peut jouer en réseau ou couplé à un véritable échiquier électronique pour une meilleure visualisation des déplacements. Les très nombreuses options, la finesse d'analyse des coups et la vitesse de réflexion en font la référence en la matière. On peut seulement regretter un peu son côté légèrement austère et le manque de pédagogie pour ceux qui veulent apprendre à jouer.

ZOOP

JEU DE RÉFLEXION
sur ***PC CD-ROM/MAC CD-ROM***
édité par ***VIACOM***





Annoncé comme l'événement démentiel de la galaxie, ce jeu de réflexion, est un mélange de Tetris, de Columns, de Vital Light et de bien d'autres produits du genre. Pour lui, on peut citer un principe de jeu simple, son prix attractif (moins de 200 F), une bonne jouabilité et 100 niveaux différents. Le concept de jeu utilise l'accoutumance visuel, avec des effets de couleurs et de disposition qui tendent à perturber le joueur. À son désavantage, l'absence d'option multijoueurs, la difficulté trop importante, le côté répétitif et la réalisation technique, aboutissent à un manque de fun qui risque d'en rebuter plus d'un.



MONOPOLY

JEU DE SOCIÉTÉ
sur PC CD-ROM
édité par VIRGIN I. E.



HIT

Westwood Studios a réussi l'impossible. Adapter le jeu de société Monopoly sur PC pouvait sembler une délicate affaire, mais le résultat est au-delà de nos espérances. Jouable à 8 au maximum, avec surtout la possibilité de jouer via Internet/Réseau contre d'autres adversaires humains. Le produit possède des dizaines d'animations réalisées sous 3D Studio, sans parler d'une ambiance sonore de qualité. On retrouve rapidement le plaisir de jouer, même si le must du jeu original qui consistait à s'engueuler avec ses adversaires, n'a pu être rendu. Par contre, vous pourrez tricher tout comme l'ordinateur ! Excellent.

DARKER

SHOOT'EM UP
sur PC CD-ROM
édité par SONY INTERACTIVE EUROPE

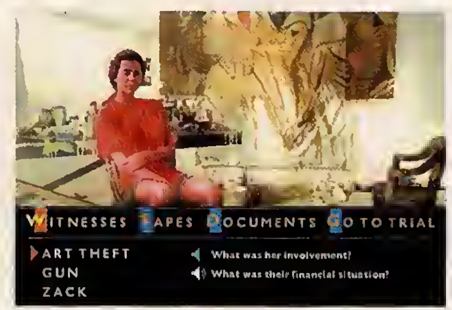




Pilote de vaisseau, vous défendez une ville contre des raids ennemis. Munitions illimitées, pas de réglage de vitesse, explosion immédiate en cas de contact avec une bâtisse ou un ennemi… Darker n'est pas une simulation mais un shoot, avec des ennemis qui augmentent en nombre au fil des missions. Malgré une esthétique honorable (3D avec ombrage de Gouraud), ce jeu devient vite lassant. D'abord parce que votre radar à la courte portée vous condamne à de longues errances (« où sont les ennemis ? »), ensuite parce que le maniement des missiles guidés, trop difficile, déséquilibre le jeu en votre défaveur.

IN THE FIRST DEGREE

ENQUÊTE
sur PC CD-ROM
édité par BRODERBRUND





Rien à voir avec Myst : vous incarnez un Procureur de la République chargé de mener une enquête puis une plaidoirie pour confondre un suspect. Rien à redire, ce jeu d'investigation-enquête en SVGA plein écran est parfaitement réalisé mais, en fait, c'est tout. Outre le fait qu'on est quand même loin de l'univers original et fascinant de Myst, la dimension « consultation de témoins » puis « procès » à travers une série de dialogues préfabriqués, n'a rien de particulièrement exaltant, même si le tout est enrobé d'un grand nombre de scènes cinématiques (2 CD-Rom). Au bilan, un soft (très) honorable, sans plus.

PERFECT GENERAL II-EDITOR

ÉDITEUR DE WARGAME
sur PC CD-ROM
édité par QQP





Tous ceux qui apprécient Perfect Général 2 et se désolaient jusqu'alors de ne pouvoir s'adonner à la création de scénarios et campagnes peuvent se réjouir : « the » extension vient de sortir. Un soft qui ne permet aucune fantaisie au regard du jeu de base mais qui présente au moins l'intérêt d'être simple d'utilisation : pas de création d'unités mais un éditeur de carte avec mise en place d'éléments de terrain préexistants, placement des objectifs (points de victoire), disposition des unités, etc. On regrette seulement que cette extension n'ait pas été inclue dans PG2 dès sa sortie (mercantilisme ?).

BLOOD BATH

JEU DE TIR
sur MAC CD-ROM
édité par AMERICAN LASER GAMES

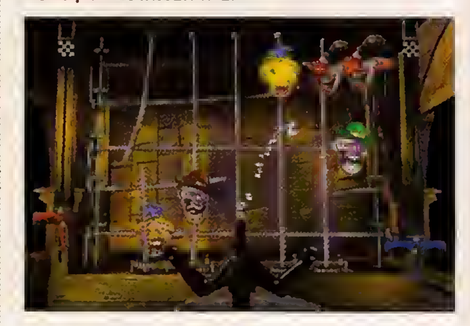




Jeu en plan fixe dans lequel vous tirez sur les vilains qui apparaissent devant vous (ici, des terroristes), Blood Bath est à la fois mieux et moins bien que les précédentes productions Laser Games. Mieux parce que lorsque vous n'abattez pas les innocents qui surgissent à l'écran, vous pouvez désormais obtenir de nouvelles armes (pistolet mitrailleur, par exemple), des vies supplémentaires, etc. Moins bien, parce qu'il est plus laid que ses prédécesseurs (malgré quelques effets bien sanglants). Cela dit, soyons clairs, comme tous les softs du genre, Blood Bath devient vite puissamment répétitif.

PANIC IN THE PARK

AVENTURE/PT'ITS JEUX
sur PC CD-ROM
édité par WARNER I. E.





Un Phantasmagoria Bis ? Pas vraiment, ce soft s'apparente plutôt à un The Seventh Guest sauce « fête foraine ». Votre but : glaner quelques conseils et suffisamment d'argent pour retrouver un testament volé (vous y êtes reconnu légataire universel). Comment ? En pratiquant une douzaine de petits jeux assez enfantins, parfois originaux, parfois moins. Sans être révolutionnaire, ce soft réussi à reproduire l'atmosphère des foires de nos enfances, avec ses petits jeux désuets. L'intérêt reste quand même assez limité, et cela malgré la présence d'Erika Eleniak (Alerte à Malibu) dans les scènes cinématiques.





Un magazine PC
qui parle aux juniors !





En kiosque le 8 décembre



Hors-Série

Windows 95

→ Pour qui ?
→ Pour quoi ?
→ Est-il réellement adapté à vos besoins et à votre micro ?
→ Toutes les astuces pour optimiser l'utilisation du système

En kiosque mi-décembre

Le virtuel à nos portes

Les démarcheurs du virtuel débarquent enfin en France ! Malheureusement la traversée de l'Atlantique s'est accompagnée comme d'habitude d'une substantielle augmentation de prix et l'épidémie de mort par électrocution ou crise d'épilepsie (sur lesquels le manuel des I-Glasses nous met en garde !) va faire des ravages dans nos campagnes.

Le Cybermaxx

DISPONIBILITÉ : **DISPONIBLE.**
PRIX : **6700 F.**
NOTE :
CONSTRUCTEUR : **VICTORMAXX TECH.**

Sachez qu'en déballant le CyberMaxx une surprise vous attend... Un lapin en chocolat ? Un Kermit en peluche ? Non, rien de tout cela. La surprise provient du peu de documentation fournie avec le casque, augurant une installation des plus simples. Dans le dictionnaire, « augurer » se définit par : « observer les signes et en tirer des présages ». Autant vous dire que je ne suis pas prêt de me convertir à la voyance ! La doc se résume à quatre feuilles format A4 (trois sur l'installation des utilitaires/sharewares : « tapez Install... » et une sur la connexion du CyberMaxx à votre PC) et à un petit manuel de trente pages. Je vous rappelle le prix du casque : 6700 F... Difficile de faire plus court et plus sobre : aucun schéma démonstratif, etc. Mais en fait l'installation ne vous demandera par plus d'une petite demi-heure, les tâtonnements habituels étant évités grâce au marquage des câbles (to serial port, etc). Une fois le casque relié au PC, l'installation des logiciels fournis peut débuter. On notera que là aussi MTD, distributeur du CyberMaxx, n'a pas donné dans le luxe avec en tout et pour tout huit disquettes 1,44 Mo (heu... mon lecteur CD-Rom, je le mange ?) : la disquette d'utilitaires et trois vieux sharewares (Doom, Rise of the Triad et Heretic) ! À leur décharge, MTD projette de fournir un CD d'utilitaires/jeux avec tous les patches disponibles sur le marché début décembre. En attendant, on regrettera que pas un seul jeu véritablement en 3D (Descent, Magic Carpet) ne soit fourni avec le casque. Heureusement, si d'autres produits, issus du CD de démos Gen4 par exemple, sont installés sur votre disque dur, un utilitaire vous permet de les émuler au CyberMaxx si compatibilité il y a. L'utilisation des sharewares est également hasardeuse, surtout pour Doom dont l'une des disquettes d'installation comprend un fichier.TXT esseulé

Cyber-compatibilité

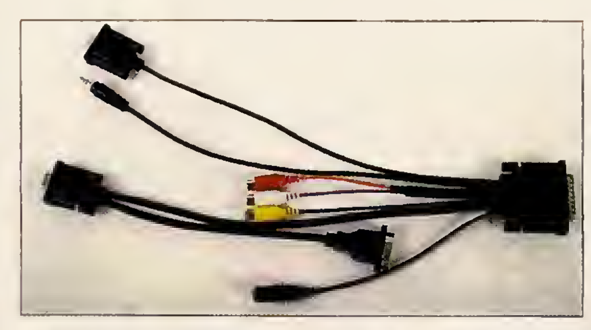
Le manuel donne une liste exhaustive des produits compatibles avec le CyberMaxx : Depth Dwellers (Trisoft), Descent, Flight Sim Toolkit (Domark), Fortress of Dr Radiaki, Magic Carpet, System Shock, Tank Commander, VR Slingshot (Ixiom) et Wings of Glory.



▲ Vue d'ensemble du kit CyberMaxx avec ses huit disquettes d'utilitaires/sharewares, son ensemble de connexion entrée/sortie (moniteur, carte graphique, sonore et port série), son alimentation et... le casque. Vous noterez que celui-ci est relié à un boîtier un rien encombrant.



L'ensemble de connexion ▶ permet de dériver le son, l'image et l'un des ports séries. La destination de chaque câble est précisée sur ce dernier.





dont la lecture est indispensable au bon fonctionnement du tracking et dont la présence n'est signalée à aucun moment dans la documentation. Idem pour les utilitaires, surtout ceux liés aux réglages du casque, dont l'emploi n'est pas du tout traité dans le manuel ! Ces réglages d'ailleurs m'ont posé de sérieux problèmes et je crains fort qu'ils ne soient responsables de plus d'un strabisme divergent ! En fait la responsabilité n'est pas imputable au logiciel mais au casque, dont la netteté est plus que douteuse. Après trois minutes de Descent, un monstrueux mal de crâne vous ronge le bulbe jusqu'au vertige ! Et j'exagère à peine ! L'immersion reste malgré tout correcte, bien que très nettement inférieure à celle du Virtual I-O, ce dernier gérant mieux l'effet 3D (dédoublement de l'image à l'écran. On peut également reprocher au CyberMaxx un temps de réaction un peu lent et un manque de fluidité, les jeux étant très souvent affligés de légères saccades lors de



▲ Cette vue « intérieure » (le CyberMaxx comme si vous y étiez) vous permet de voir les deux petits écrans, qui peuvent s'ajuster à l'écartement de vos yeux.

son utilisation (le PC de test était un P90 avec 16 Mo de Ram...). Ce casque souffre également d'une esthétique « massive », l'avant disproportionné pesant lourdement sur le pif du malheureux utilisateur. Adieu



▲ Sur cette photo on voit bien les deux fixations au dessus et derrière le casque, qui une fois réglées soulagent un peu le nez du porteur. Les écouteurs en revanche, ne peuvent être réglés.

les profils grecs ! Il faut donc consacrer un certain temps à sa fixation de façon à rendre son port aussi confortable que possible. Enfin, il a au moins le mérite de pouvoir être ajusté avec précision (cf. photos). ■

Les deux molettes ▲ situées au sommet du casque sont destinées à régler la luminosité et le contraste. Celle qui dépasse sur le flanc gauche gère l'écartement des deux écrans de vision. Et le sélecteur sur le flanc droit vous permet de sélectionner l'un des modes 2D/3D proposés.

Les I-Glasses

Disponibilité : Noël.

Prix : 7 990 F.

Note : ★★

Constructeur : Virtual I-O.

D'emblée les « I-Glasses !» de Virtual I-O en imposent. Documentation ornée de superbes visuels couleurs en couverture, un CD d'utilitaires/jeux et un monceau de câbles ! En fait la connexion du casque n'est pas digne d'un des douze travaux d'Astérix. Le manuel est en effet suffisamment explicite avec un pas à pas illustré de schémas explicatifs. On regrettera simplement que les câbles n'aient pas été marqués comme ceux du CyberMaxx. En revanche, l'emploi des logiciels n'est pas du tout expliqué. Si le manuel d'utilisation semble épais (donc complet) ce n'est qu'une illusion. Il contient en effet quatre manuels en un : allemand,



français, espagnol et italien ! Ce manuel multilingue est donc suppléé par une orgie de Readme.Bat en VO (et oui pas de traduction). Le pire étant qu'après une overdose de fichiers texte, vous ne saurez toujours pas employer certains logiciels correctement. Tracker par exemple, l'utilitaire dédié à la configuration du



Vue de dessus, on aperçoit bien l'unique molette de fixation vous permettant de serrer le casque jusqu'au remodelage de votre crâne. Heureusement, un morceau de mousse évite au casque un emploi qui aurait plu à certains ◀ inquisiteurs médiévaux.

Seulement ▲ deux boutons (marche/arrêt, volume sonore) et un sélecteur pour choisir entre les modes 2D et 3D.

tracking, vous oblige à tâtonner, à bidouiller les réglages des « filters » au petit bonheur la chance pour enfin rendre le tracking performant sur chaque jeu ! Perte de temps et de « temper » en perspective ! D'autant que si tel jeu n'accepte pas l'émulation directe, vous devrez gérer beaucoup plus de paramètres en émulant



Magic Carpet sur orbite I-O

Actuellement, Magic Carpet 2 est incontestablement le produit le plus impressionnant avec les I-Glasses sur le nez. Vous devrez pour l'émuler au casque, lancer le jeu par l'exécutable suivant : NETHERW -VIO 19200 1 (ou 2, selon le port COM auquel le casque est connecté). Durant le jeu, il vous suffira d'appuyer sur la touche < S > pour switcher en mode 3D avec dédoublement d'écran, le mot « relief » prenant alors toute sa dimension. Le jeu est légèrement ralenti, celui-ci devant gérer non pas un écran de jeu, mais deux ! Sachez également que le SVGA ne passe pas toujours, selon la puissance de votre PC et les performances de votre carte graphique.

la souris ou le joystick. Les utilitaires ne sont pas les seuls à poser problème, les jeux manquent également cruellement d'explications.
Si un exécutable spécial I-Glasses est installé avec Heretic, seule une investigation du répertoire de jeu vous apprendra son existence. Pour Descent, aucun exécutable n'est fourni, il faut lancer le jeu en tapant : DESCENT - Iglasses - Viotrack. Et le seul moyen de trouver cette formule magique est de taper : DESCENT - Help, vous donnant accès à une liste de réglages spécifiques au jeu Interplay. De tout ceci, la doc ne vous dit rien. Un mutisme qui causera des problèmes insurmontables aux novices en matière de jeu vidéo. Le CD comprend plusieurs sharewares, des classiques (Heretic, Descent), des dédiés virtuel (Ascent, Fly, VRS et VTV). Deux répertoires vous permettent également de rendre virtuels Magic Carpet (le premier) et Dark Forces. À l'origine, le casque de Virtual I-O était une paire de lunettes 3D de luxe destinée à être utilisée de pair avec un magnétoscope. Le tracker a été ajouté ensuite pour en faire un véritable casque virtuel, en liant interactivité et « ludicité ». Vous pouvez d'ailleurs le brancher sur votre ma-













Des câbles comme s'il en pleuvait ! Vous en rêviez, Virtual I-O l'a fait ! Le boîtier de connexion, le transformateur, le câble ordi-vidéo, l'audio, le série et vous avez le kit complet du bricolo virtuel.

gnétoscope pour visionner la cassette vidéo fournie par Escom (le distributeur). Une démonstration impressionnante des capacités du casque ainsi que la plus simple façon d'en mettre plein la vue à vos amis sans passer par le PC et son cortège de difficultés. Vous devrez tout de même vous procurer des vidéos PAL 3D pour en tirer partie à plus long terme… Si vous connaissez une adresse, écrivez-nous ! Côté « ergonomie faciale », le I-Glasses est d'une légèreté appréciable (380 g avec le head tracker), surtout après avoir porté le CyberMaxx. La fixation située à l'arrière du casque est unique, sans que cela nuise le moins du monde à sa stabilité. Vous aurez simplement une barre rouge sur le front après une heure de jeu. Les écouteurs peuvent également être rabattus sur les côtés et accessoirement sur les oreilles.



▲ Aïe, aïe, aïe ! Que de câbles ! Ceux qui ont joué au Meccano étant petits sont incontestablement favorisés ! Mais rassurez-vous, en règle générale la connexion se passe bien (jusque là on ne décompte que deux morts par pendaison, à l'aide d'un câble série bien sûr).

I-Glasses nous offre le meilleur niveau visuel, le VFX-1 de Forte et le CyberMaxx de Victormaxx Technologies étant relégués aux oubliettes du virtuel. Les réglages visuels sont inexistants, contrairement au CyberMaxx. En effet, sur ce dernier les écrans sont très proches des yeux du porteur, permettant ainsi une immersion totale mais imposant des réglages assez fastidieux. En revanche, les écrans des I-Glasses sont éloignés des yeux, la vision est donc plus proche du panoramique que de l'immersion et les réglages inutiles. La qualité visuelle du casque de Virtual I-O est incontestable et ne souffre pas le moindre reproche. Il remporte également haut la main le test de durée. Si vous alignez trois joueurs avec chacun un des trois casques précités sur la tronche, le dernier à s'évanouir sera le porteur des I-Glasses. Un dernier détail : il est possible d'enlever la visière pour voir en transparence. ■

Thierry Falcoz

Les conclusions de l'enquête

Je serais bref. Si vous souhaitez acquérir un casque virtuel, n'hésitez pas une seconde et préférez les I-Glasses au CyberMaxx et au VFX-1. Même s'il s'agit du plus cher des trois (ce qui n'est pas rien, le moins cher étant à 6000 F), la différence de 1500 F se justifie amplement par la nette supériorité visuelle du casque fabriqué par Virtual I-O. En revanche, si vous n'avez pas 8000 F à investir dans un casque (ce que je comprendrais parfaitement), sachez que vous ne perdez pas grand chose, ces casques virtuels restant de luxueux gadgets. Lors des premières parties, l'enthousiasme sera bien sûr présent, mais après…

Virtual-compatibilité

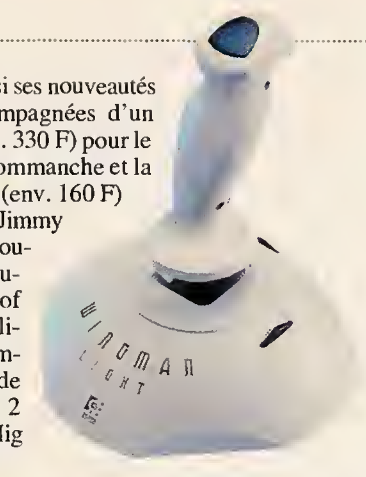
Côté jeux, les I-Glasses ne vont pas chômer. En voici une liste plus qu'exhaustive : Terminal Velocity, Daggerfall, Future Shock (le prochain Terminator de Bethesda), Tank Commander (Mac), Slipstream 5000, Quake, Descent 2, Virtual Pool, Dark Forces, Wing Commander IV, Comanche, Jetfigher III, Armored Fist, etc.



TOUT CONTRÔLER



Primax sort, à moins de 200 F, sa nouvelle souris Venus (400 dpi, 3 boutons, 5 coloris) en peau de « Data Pen ». Il s'agit d'une innovation de Primax avec un revêtement au toucher du genre « peau de pêche ». Après la souris Microsoft en forme de maison, on attend maintenant la souris sans bouton en forme d'œuf ! ●



Ubi Soft propose aussi ses nouveautés (Fun Access), accompagnées d'un jeu : Mcgaflight (env. 330 F) pour le Wingman Light + Commanche et la Paddle Turbo Player (env. 160 F) pour un paddle PC et Jimmy Connors Pro. Megamouse Mac : souris 3 boutons + 2 jeux (Furry of the Furries et Breakline). Megatwin PC comprend le dédoubleur de paddle, 2 paddles et 2 jeux plutôt anciens (Mig 29 et Gunship). ●





La Radiomessagerie entre dans tous les foyers avec le Tatoo, un petit boîtier récepteur de messages inauguré par Philips. Vibrante, bipante ou lumineuse, elle vous préviendra de tout message qui apparaîtra sur son écran LCD. Pour moins de 700 F, vous resterez en contact 24 H sur 24 H, le coût de la communication étant au frais de l'appelant (entre 5 et 3 unités). ●

PROGRAMMER SOUS 95



Le Kit de Ressources Techniques Windows 95 est un pavé de 1500 pages, livré avec un CD-Rom, qui constitue une véritable mine d'informations pour les programmeurs désireux de se lancer sur Windows 95. Des tonnes de conseils concernant aussi bien les réseaux que l'architecture en mode protégé 32 bits… pour environ 450 F. ●

ÉCRANS DE DEMAIN

Cinq nouveaux téléviseurs 16/9ème apparaissent dans la gamme de Noël de Sony, dont le KW-16WT1B, de 41 cm, spécialement adapté pour les jeux vidéo. Une touche « Jeu » permet en effet de switcher automatiquement la taille de l'écran lorsqu'il est utilisé avec une console (env. 4 000 F). De son côté, Samsung aussi prépare l'année prochaine avec des écrans 3D couleurs dont le premier modèle devrait sortir en modèle 30 pouces, pour permettre une vision en 3D sans nécessiter de lunettes ou de casque. L'image projetée se déplacerait en même temps que le regard du téléspectateur. Prévue pour mi-96, voici une nouvelle technologie sur laquelle nous reviendrons ultérieurement. De même, Samsung a aussi prévu de lancer mi-96 ses écrans à cristaux liquides à matrice active de 14 pouces (résolution de 920 000 points en 260 000 couleurs) ultra-plat (moins de 35 cm de large). ●



ACHATS DE NOËL

Comme l'an dernier, l'approche de cette période de fêtes suscite un débordement d'imagination de la part des fournisseurs de périphériques multimédia. Ubi Soft propose ainsi pour la famille, le Planete Home (env. 2 400 F) : lecteur CD-Rom Mitsumi 4X, carte Blue Power, 2 enceintes 10 Watts + 5 CD-Rom PC (Kiyeko, L'Atlas du Monde, Les Stars du Louvre, Myst et Action Soccer). Pour les sportifs ce sera Megasport en deux modèles (env. 1 500 et 2 300 F) : lecteur CD-Rom 4X ou 6X + 4 jeux (Action Soccer, Jimmy Connors, Grand Prix et NCAA Basket). ●



Allez les bleus !

Mettons tout de suite les choses au point, cette rubrique n'a pas pour ambition de rentrer dans des détails que seuls les programmeurs saisiraient. L'ABC Technique est le coin du p'tit nouveau, et seulement du p'tit nouveau.

SPRITE :
sans doute l'un des termes les plus prisés par la presse micro-ludique. Un sprite désigne une image bitmap (grille de points codés sur un ou plusieurs plans pour définir la couleur de chacun) déplacée à l'écran et éventuellement animée. Dans Rayman par exemple, le personnage principal est un sprite et même plusieurs, chaque partie de son corps étant animée séparément. Un sprite peut également être de taille très variable, Worms et Lemmings en possèdent le statut.

SCROLLING :
si M. Toubon avait finalement eu gain de cause, nous parlerions aujourd'hui de « défilement d'écran ». Lorsque vous jouez à un produit tel que The Dig et qu'en dirigeant votre personnage, l'écran se déplace pour révéler la suite du décor, on dit qu'il scrolle. À ce terme sont souvent associés les adjectifs « fluide » et « saccadé », selon la puissance de votre machine et la qualité de votre carte graphique, le scrolling d'un jeu peut en effet être affecté de ralentissements.



▲ Crusader d'Origin est le dernier jeu d'arcade en 3D isométrique en date.



▲ Un scrolling différentiel permet des effets surprenants comme ce personnage (Pitfall d'Activision) se déplaçant derrière le premier plan.

SCROLLING DIFFÉRENTIEL :
ce terme technique désigne le déplacement de deux plans parallèles à des vitesses différentes. Votre personnage se déplacera ainsi sur un plan, le décor de fond sur un autre, tandis que des buissons scrolleront au premier plan (ce plan, affiché en dernier, est toujours celui au scrolling le plus rapide). Les scrollings différentiels sont très courants dans les jeux de plates-formes et permettent d'obtenir un effet de profondeur.

SCROLLING PARALLAXE :
cc scrolling fonctionne sur le même principe que le différentiel, à la différence près qu'il n'anime pas un plan complet mais simplement une suite de bandes ou de lignes parallèles. Son usage se limite presque exclusivement au sol dans les jeux à scrolling horizontal afin de créer un effet de vitesse.

3D ISOMÉTRIQUE :
à ne surtout pas confondre avec la véritable 3D, ce terme s'applique à un jeu présenté en vue de trois quarts. Un effet de perspective employé pour la première fois sur Zaxxon (un vieux shoot'em up) et plus récemment sur des titres tels quc Crusader et Sim Isle ou encore Simcity 2000.

3D MAPPÉE/TEXTURÉE :
ces termes techniques sont des francisations de Texture Mapping, définissant un jeu architecturé autour d'objets 3D sur lesquels sont appliquées des images Bitmaps communément appelées « textures ». Origin avec Ultima Underworld puis ID Software avec Doom furent les deux éditeurs à lancer la mode Texture Mapping et l'on ne compte plus aujourd'hui les produits employant cette technique.

MOTEUR 3D :
un moteur 3D est une routine d'affichage graphique et le cœur des jeux à la Doom. Sa performance influe sur la rapidité et la fluidité de vos déplacements ainsi que sur la finesse des graphismes (si Wing Commander 3 switche en VGA sur P90 lors de l'approche de gros bâtiments, le responsable est un moteur 3D poussif). Autant vous dire qu'ils sont jalousement gardés et souvent monnayés comme ce fut le cas pour Origin qui acquit pour le développement de Shadow Caster par Raven Software, un moteur 3D développé par ID.

OMBRAGE GOURAUD :
également nommée Gouraud Shading, cette technique d'affichagc 3D permet de simuler un éclairage et d'enjoliver les objets 3D (polygones) de somptueux dégradés. De nombreux éditeurs préfèrent mêmc cette technique au Texture Mapping, celle-ci permettant d'animer plus d'objets 3D à l'écran, ralentissant moins les jeux et leurs permettant de fonctionner sur dcs configurations modcstes. L'exemple type cst Inferno de DID.

CLIPPING :
cette techniquc permet de faire apparaître, à partir d'une certaine distance (horizon imaginaire) les objcts 3D par pans entiers. Les produits dont l'horizon cst limité sont en conséquencc affligés d'un clipping outrageant, commc Daytona USA sur Saturn ou dans une moindre mesure Wipeout PC. Quelques éditeurs dissimulent ce problème commun surtout aux simulations automobiles en 3D, à l'aide d'un effet de brouillard (ex : Hi-Octanc de Bullfrog). ■





Hexen Vs Heretic

Le Deathmatch

Comme convenu, voici le comparatif Heretic/Hexen en serial link (à défaut d'avoir pu l'essayer en réseau), doublé de quelques conseils multijoueurs sur la suite du meilleur clone de Doom.



LE COMPARATIF :

Proposer trois classes de personnages comportait un risque majeur, celui de déséquilibrer le jeu et d'avantager un personnage par rapport à un autre. ID y a visiblement pensé en dotant les plus faibles physiquement d'un plus grand nombre d'armes de tir. Malheureusement, ils en ont trop fait en dotant le clerc du Justifier.

• L'affaire Justifier

Ses tenants et aboutissants sont d'une extrême simplicité : si un joueur parvient à récupérer le Justifier (la quatrième arme du clerc) et quelques Icons of Defender (les bonus en forme de Tour), il devient invulnérable pour peu que son adversaire soit de même niveau. Le Justifier met également fin aux actes d'héroïsme qui ponctuaient et contribuaient à l'intérêt d'Heretic. Il était en effet possible de tourner autour d'un adversaire équipé du Phœnix Rod, en lui décochant des petits coups de Crystal Staff jusqu'à ce que mort s'en suive ! Mais face au Justifier, première arme ectoplasmique à tête chercheuse se passant de la précision nécessaire à l'emploi du Phœnix, un adversaire sous-équipé n'a pas la plus petite chance. Sur les petits niveaux, il est en outre impossible de se planquer. Sachant que les fantômes suivent à la trace leur malheureuse victime et se jouent des murs, il suffit de traverser le niveau à toute vitesse en tirant régulièrement une salve d'ectoplasmes pour débusquer à coup sûr son adversaire.



• Les solutions

Hexen vous laisse heureusement une certaine marge de décision en vous offrant la possibilité de choisir votre personnage ou de laisser le jeu en décider aléatoirement, en lançant une partie en link à partir de DM après avoir configuré le choix du perso en RANDOM. Une idée géniale (et pas seulement parce qu'elle vient de moi, bien que Fred m'en conteste la paternité, problème qui sera vite réglé après lui avoir infligé un petit 10 kills à 0) aurait été d'interdire au possesseur du Justifier ou d'une autre arme de quatrième niveau, la collecte des Icons... ID n'y a pas pensé, mais libre à vous d'appliquer cette règle qui équilibre grandement le jeu après l'avoir essayé. Le joueur sous-équipé à ainsi toujours une chance de s'en sortir pour peu que le niveau propose des Icons of Defender à deux endroits différents, empêchant ainsi le méga bourrin de s'enraciner lâchement prêt de l'unique Icon of Defender du niveau (j'en connaît plus d'un capable de ce genre de bassesse).

Outre le problème du « combo » Justifier/Icon of the Defender, Hexen souffre également d'un arsenal peu homogène. Je m'explique : l'un des attraits d'Heretic en Multijoueurs était la possibilité offerte de varier l'emploi des armes, celles-ci ayant toutes leur utilité. L'emploi constant du Phœnix Rod par exemple (incontestablement l'arme la plus puissante du jeu), était peu recommandé, un tir à bout portant causant autant de dégâts à l'agresseur qu'à l'agressé ! Tandis qu'avec Hexen, ce type de problème ne se pose pas. Le choix de l'arme n'entre en effet dans aucune





considération tactique, mais se limite à sa puissance et à sa consommation en mana (les munitions en fait). Heretic proposait en outre le bonus Tome of Power qui permettait d'augmenter la puissance d'une arme et même de modifier ses caractéristiques. Le joueur pouvait ainsi choisir non pas entre huit armes mais entre seize ! Contre quatre pour Hexen puisqu'il est impossible de zapper entre les persos sans passer par la phase « mort subite ». Vous l'aurez compris, nous préférons largement Heretic à sa suite en mode multijoueurs. Il était plus tactique, plus varié, et mettait les joueurs sur un pied d'égalité. Tandis qu'Hexen et son trio de personnages subit la loi du plus fort avec des armes dévastatrices et des bonus surpuissants déséquilibrant le jeu.

LES CONSEILS MULTIJOUEURS

• Y'a bon bonus

Icon of the Defender

Ce bonus remplace l'anneau d'invulnérabilité d'Heretic, tout en cumulant les avantages du bonus de base, c'est-à-dire qu'il réapparaît quelques temps après avoir été récolté ! En revanche, il met plus de temps à réapparaître qu'un bonus classique. Son effet varie dans la forme selon le personnage choisit, il rend ainsi le mage TOTALEMENT invisible dans les coins



sombres et ne se contente pas de le doter d'un camouflage à la Prédator, auquel des jeux comme Heretic ou Alien Breed Tower Assault nous avaient habitué. Autres particularités : il protège du sort cochon (Porkalator) et met un certain temps à s'activer.

Disk of Repulsion

Ce bonus ne se contente pas de renvoyer tous les projectiles provenant d'une arme nourrie de mana (ex : marteau guerrier), mais permet aussi de projeter en arrière un adversaire inopportun ! Mais attention, il n'a absolument aucun effet sur les armes de quatrième niveau comme le Justifier.

Chaos Device

Comme dans Heretic, il permet au joueur de se téléporter et de se débarrasser de sa forme porcine le cas échéant, remplaçant ainsi le défunt Tome of Power.

Boots of Speed

Très pratique pour semer quelqu'un, ce bonus dédouble le joueur chaussé et le rend ainsi très difficile à traquer. À noter que son efficacité varie selon le personnage, le mage y étant nettement moins réceptif que le guerrier par exemple.

Banishment Device

Permet de téléporter un adversaire, très pratique pour se défendre en cochon et donner une seconde chance au minotaure de trouver sa proie !

Porkalator

Attention ! Sous cette forme votre minotaure et les esprits de votre propre Justifier ne vous reconnaissent plus !

Pour les équipements de protection, consulter la notice.

• Raccourcis clavier

<*> : Disk of repulsion
<backspace> : Porkalator

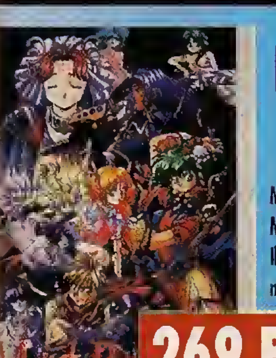
PS : Pour ceux à qui ces deux pages ont donné envie de redécouvrir Heretic en multijoueurs, sachez qu'une soluce lui a été consacré dans le numéro 78 (Les dix commandements d'Heretic Multijoueurs). ■

Thierry Falcoz

Index des Solutions







La nouvelle génération des Mangas arrive

MAD PARADOX : Premier véritable jeu de rôle japonais adopté pour l'Europe, Mad Parodox est aussi un CD-Rom de Mangas érotique.
Il fera de vous un aventurier qui doit visiter une dizaine de mondes où se mêlent magie, combat et expérience mais aussi des créatures de charme qui ne se livreront qu'une fois que vous aurez déjoué leurs pièges.
Une aventure sextraordinaire dans la vague Mangas avec une grande durée de jeu et de plaisir.

269 Frs



Les CD-Rom X les plus HOT aux prix les plus soft



SEXY STAR VOLUME 1
Les plus grands tops models enfin réunis sur un CD ROM vous dévoillent tous les charmes avec des photos exclusives allant du plus soft au plus hard.
Photos disponibles aussi sur disquette en nous appelant



399 Frs
VIDEOPHONE :
Le meilleur produit français où toutes les plus grandes stars du X se dévoileat grâce à un visiophone hyper interactif.



179 Frs
PULSIONS MANGAS 1 :
3700 mangas hard, tous thèmes confondus, vous feront découvrir des jeunes filles délurées grâce à des dessins très réalistes !

Pulsions Mangas
249 Frs
PULSIONS MANGAS 2 :
Un deuxième CD pour ce qu'il y a de mieux en Mangas hard, avec tous les thèmes sexes dont certains inédits.

GRATUIT
pour l'achat de 2 CD, Ragtime ou Tabatha Cash offert.
pour l'achat de 3 CD, Ragtime et Tabatha Cash offerts.

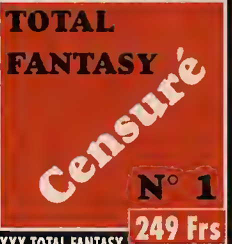




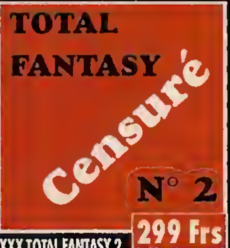
LE BOX OFFICE DES VENTES :
Virtual Valérie 2 un chef d'œuvre du cybersex : effets sonores, modélisations 3D sophistiquées, animations provocantes... Tout y est ! Vous serez emportés par une accélération érotique pour des centaines d'heures de jeu et de plaisir.
CD PC WIN & MAC



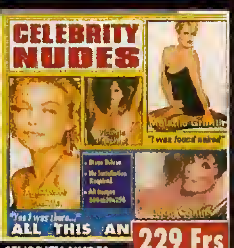
299 Frs
SPACE SIRENS 2 :
Le hit de la rentrée. Disposez à loisir de ces sirènes que vous devez combler avant de succomber à leurs charmes.



249 Frs
XXX TOTAL FANTASY
3700 photos extrêmement chaudes dossées par thèmes (pour tous les goûts... avec Cindy Crawford).



299 Frs
XXX TOTAL FANTASY 2
Plus de photos, de stars et de sexe pour ce numéro 2 du meilleur CD ROM de photos X du moment.



229 Frs
CELIBRITY NUDES :
Plus d'une centaine de stars (Cindy) se livrent à vous sans retenue dans des positions plus excitantes les unes que les autres.

PHOTOS NON CONTRACTUELLES. SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SEXY CD OU CYBERVISION, TOUR AURORE.- 18, PLACE DES REFLETS - 92975 LA DÉFENSE 2 CEDEX

JE DESIRE RECEVOIR, SOUS PLI DISCRET, LES CD DONT LES CASES SONT COCHEES

❏ SEXY STAR	A 299 F	❏ XXX TOTAL FANTASY N°2	A 299 F
❏ VIRTUAL VALERIE 2	A 289 F	❏ RAGTIME	A 89 F
❏ VIDEPHONE	A 399 F	❏ CASSETTE TABATHA	A 89 F
❏ SPACE SIRENS 2	A 299 F	❏ MAD PARADOX	A 269 F
❏ CELEBRITY NUDES	A 229 F	❏ Ragtime ou ❏ Tabatha offert pour 2 CD achetés	
❏ PULSIONS MANGAS 1	A 179 F	❏ Ragtime et Tabatha offert pour 3 CD achetés	
❏ PULSIONS MANGAS 2	A 249 F	☒ FRAIS DE PORT	25 F
❏ XXX TOTAL FANTASY N°1	A 249 F	TOTAL	

NOM .... PRÉNOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

COMMANDEZ ET RÉGLEZ EN CB
De 10h à 12h et de 14h à 18h
ou 47.78.54.70
ou 36.15 SXCD 24/24
Tous nos produits sont disponibles sur place, passez nous voir !
Grossistes/Revendeurs :
Contactez-nous par fax au 47.78.54.69

JE DESIRE RECEVOIR LES CD DE JEUX DONT LES CASES SONT COCHEES

❏ CRUSADOR	A 329 F	❏ NEED FOR SPEED	A 329 F
❏ FADE TO BLACK	A 329 F	☒ FRAIS DE PORT	25 F
❏ COMMAND & CONQUER	A 329 F	TOTAL	

L'OFFRE CADEAU CHARME EST AUSSI VALABLE POUR VOS JEUX

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE Suisse : 25F - DOM-TOM : 50F - Autres pays : 80 F

RÈGLEMENT PAR : ❏ CHÈQUE (ORDRE : SEXY CD + 50 F pour EUROCHÈQUE)
❏ MANDAT ❏ CB

CB N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE DE VALIDITÉ DE LA CARTE : ____/____ GEN412/95

JE CERTIFIE ETRE MAJEUR
SIGNATURE OBLIGATOIRE

Space Quest 6

Rien à redire, vous êtes définitivement les meilleurs. Que deviendrais cette rubrique, si vous, chers lecteurs, ne daignez nous envoyer le fruit de vos heures de jeu. L'auteur de cette soluce, M. Lo Natieng, nous a même envoyé une disquette avec ses sauvegardes, dommage qu'elles aient été tirées de la version anglaise du jeu (raison pour laquelle nous ne les avons pas fournies). N'hésitez pas à faire de même.

Sur Polysorbate VI :

Attrapez le robot lorsqu'il est à portée. Prenez la carte ID sur le cadre du vélo. Allez à la recherche du Photomaton ambulant. Mettez votre unique buckazoid dans l'appareil et utilisez les photos obtenues sur la carte ID. Allez parler au blade runner et insistez. Il vous donne un datacorder. Allez à l'Orion et montez à l'étage. Montrez la carte ID aux drogués et récupérez les tuyaux. Déplacez la bouteille de nitro jusqu'à la valve à gauche de la table. Descendez au bar commander un spécial en montrant la carte ID au barman. Ouvrez le frigo derrière le bar et prenez le bac à glaçons. Ouvrez le 3ème robinet à partir de la gauche et arrachez le tuyau en dessous de celui-ci. Démêlez les tuyaux pris au premier et raccordez le robinet à l'extrême gauche du bar à la conduite qui vient d'être tordue. Remontez au premier pour ouvrir le robinet de la bouteille de nitro. Redescendez et allez défoncer de quatre coups de pied la porte à l'extrême droite du rez-de-chaussée. Allez dans la cave. Ramassez la barre de fer pour en frapper l'androïde. Ramassez les morceaux avec la pelle et le balai. Placez les morceaux dans le bac à glaçons. Sortez du bar. Parlez au blade runner qui va vous payer. Allez parler à Elmo, le clochard. Allez au magasin de liqueurs acheter une bouteille de Brandy. Donnez la bouteille à Elmo qui vous donne le cheat code pour Stooge fighter et un poisson. Allez à la salle d'arcade défier Djurkwhad. Pendant l'écran de sélection de Stooge fighter, utilisez la souris sur les boutons A, B, C et entrez ABBACACA. Un quatrième bouton va apparaître. Pendant le combat soyez agressif et utilisez le quatrième bouton pour attaquer. Empochez les 300 buckazoids et allez louer une chambre à l'hôtel Dew Beam. Prenez l'ascenseur et allez ouvrir votre chambre. Vous allez vous faire kidnapper. Dans la chambre, décrochez le trousseau de clés à gauche de l'écran. Puis décrochez le clou. Libérez-vous avec le clou. Arrachez la tapisserie Pelvis et posez-la sur le sol. Utilisez-la pour vous charger en électricité statique. Puis allez court-circuiter le connecteur sur le cou de votre geôlier. Prenez le trousseau de clés sur ce dernier. Récupérez votre datacorder posé sur les bouquins. Prenez le moddie burlesque sur le déshumidificateur. Fouillez plusieurs fois dans les CD jusqu'à trouver un CD endommagé. Utilisez-le sur l'ordinateur et visualisez les différentes rubriques. Sortez de la chambre. Fouillez la boîte de moddies sous la table. Puis manipulez le moddie que vous venez de trouver. L'étiquette se détache. Utilisez celle-ci sur le moddie burlesque et donnez-le à Nigel. Ramassez la ceinture à côté de la boîte de daddies. Détachez la brosse à cheveux et la télécommande du champ de force. Désactivez le champ de force et sortez sur la terrasse. Ouvrez et modifiez le datacorder de telle sorte :



Rangée	Circuit	Puce	IRK
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

Une fois configuré en émetteur de signal de détresse, actionnez le datacorder. Stellar va venir vous sauver...

Sur le DeepShip 86 :

Détachez les cheveux de la brosse et utilisez-les sur l'analyseur DNA. Parlez à Jebba et recommencez l'opération. Scannez et imprimez les résultats. Récupérez la carte magnétique et utilisez la sur le ComPost. Consultez le ComPost, un message vous attend. Allez au transporteur, le droïde va vous téléporter sur Delta Burksilon V.

Sur Delta Burksilon V :

Allez dans les quartiers de Sharpei. Prenez le balai et faites votre boulot. Allez nettoyer les WC. Allez ouvrir l'armoire à pharmacie dans la salle de bain. Prenez le vérin hydraulique sous le lit de Sharpei. Utilisez-le sur la porte. Profitez de la séquence animée...

Sur le Deepship 86 :

Utilisez vos notes. Utilisez l'holojoint et entrez le code 5551212, vous aurez droit à une leçon d'arts martiaux des Vulgars. Retournez à vos quartiers et consultez le ComPost. Vous avez un message... Allez sur le pont et discutez avec Kielbasa. Allez à l'entrée du pont d'envol. Essayez la technique des Vulgars sur Chesbro. Dans la prison prenez le repas que Dorff vous apporte. Utilisez les oreilles de Yoda sur les brochettes. Puis y ajouter les tranches de lard, la pâtisserie en forme de bras, les tubercules, le melon et les spaghettis. On obtient un mannequin. Quand Dorff revient et qu'il ne regarde pas, utilisez le mannequin sur le lit et se cacher dans le chariot repas. Allez à l'infirmerie prendre une seringue de morphine dans l'armoire à gauche de l'écran. Utilisez la seringue sur la pâtisserie. Retournez au pont d'envol. Mettez le gâteau drogué dans l'assiette de Magnum. Utilisez la technique des Vulgars sur





Chesbro. Vous récupérez une clé. Allez dans la salle de détente et parlez trois fois à Sydney. Il vous donne son bras et son œil. Retournez au pont d'envol. Appuyez sur l'un des boutons de la porte et utilisez le bras de Sydney sur l'autre. Désactivez l'alarme de la navette Starcon avec la clé trouvée sur Chesbro. Entrez dans la navette. Sur le siège gauche, prenez la notice et lisez-la. Asseyez-vous sur ce siège. Mettez en route. Activez l'ICD et entrez les données suivantes :

- Réservoir #1 : Lanthanum
- Réservoir #2 : Sulfur (soufre)
- Réservoir #3 : Silver (argent)
- Catalyseur : Neon
- Code : Lasagne

Activez l'initiation de décollage et utilisez l'œil de Sydney sur la lentille au centre du cockpit.

Dans l'espace :

Activez le navigateur holographique. Ouvrez la boîte à gants et prenez la colle, le ruban adhésif et la pompe manuelle. Ouvrez le coffre et le capot avant de la navette avec les poignées en bas du tableau de bord. Allez à l'arrière ouvrir le compartiment central contenant le crystal. Ouvrez le datacorder et retirez la pile au divalium.



Utilisez la colle sur le crystal et sur la pile. Collez les ensemble. Refermez le compartiment. Prenez la combinaison EVA et le casque dans le compartiment à gauche. Mettez-les et sortez dans l'espace. Prenez les câbles et le panneau help dans le coffre. Utilisez le panneau help sur l'aileron en haut de la navette et attendez... Mettez le câble rouge sur la borne U et le câble bleu sur la borne O. Prenez le poisson coincé dans la turbine gauche. Retournez dans le vaisseau. Activez l'Initiation de décollage.

Sur Delta Burksilon V :

Sortez et allez au labo A. Parlez à Beleaux. Prenez le moddie Callahan dans la boîte en dessous des livres. Retournez dans votre vaisseau. Prenez place dans le cockpit.

Dans l'espace :

Activez le système PTS. Prenez deux photos avec l'appareil photo. Séparez les négatifs des deux photos. Mettez le négatif de la 1ère photo sur l'écran au-dessus du commutateur PTS, puis mettez le positif de la 2ème photo. Activez l'initiation de décollage et allez à Polysorbate LX. Parlez à Manuel, l'hologramme et demandez-lui de vous téléporter sur Polyborbate LX.

Sur Polysorbate LX :

Allez voir Fester et donnez-lui le moddie Callahan. Il va vous donner une interface cyberspace en échange. Retournez au point de départ et activez votre téléportateur portable. Une fois dans votre vaisseau, allez sur Delta Burksilon V.

Sur Delta Burksilon V :

Allez au labo A. Allumez l'ordinateur. Sélectionnez le programme cyberspace et branchez l'interface. Allez à droite, en bas deux fois, à gauche trois fois, à droite, en haut, en bas deux fois, en haut, en bas, à gauche deux fois, en haut deux fois, à gauche et enfin en haut (en règle générale, allez toujours dans le sens de la marche). Ramassez le tournevis en dessous du panneau. Prendre la planche à côté de la cabane verte. Entrez dans le bureau. Prenez un numéro et utilisez le tournevis sur l'afficheur. Parlez à la réceptionniste. Allez chercher le dossier de Rancid. Une fois celui-ci trouvé, ouvrez les autres tiroirs de manière à faire un escalier. Faites de même pour le dossier de Sharpei et le dossier Projet immortalité (tout en haut). Pas la peine pour les dossiers de Santiago Stellar et Beleaux qui sont accessibles. Ressortez et utilisez tous les dossiers sur l'imprimante. Ressortez et refaites le chemin inverse. Une fois sorti du cyberspace, prenez les copies des dossiers qui viennent d'être imprimés et montrez-les au docteur Beleaux. Ce dernier va vous aider...

Dans Stellar :

Prenez votre combinaison et votre casque. Mettez seulement la combinaison. Sortez et prenez les alvéoles sur le capot avant du vaisseau, ainsi que les capillaires sur la turbine droite. Entrez dans l'estomac à travers l'ulcère en bas de l'écran. Descendez tout en bas. Prenez la plume, l'agrafe et le morceau de céleri. Prenez le bonbon et jetez-le dans le bain d'acide. Combinez l'agrafe avec le céleri. Vous obtenez un grappin. Remontez en haut jusqu'à la sortie et utilisez le grappin sur l'œsophage.

Utilisez la corde pour entrer dans l'œsophage. Grimpez jusqu'à la bouche. Faites tomber la pilule qui est coincée. Utilisez la plume sur l'œsophage. Redescendre en bas et allez à gauche. Allez en bas et à droite. Allez en haut vers la vésicule biliaire. Utilisez le ruban adhésif pour coller les capillaires ensemble, puis utilisez l'ensemble obtenu sur la pompe. Pompez la bile et ressortez. Prenez les morceaux de calcul, et allez à droite vers le pancréas. Utiliscz les alvéoles sur le cholestérol, puis soufflez dedans. Une fois dans le pancréas utilisez le casque pour ramasser les gouttes. Retournez à l'estomac. Versez le mélange dans le casque sur la pilule. Ramassez les petites pilules et allez à gauche. Allez en bas trois fois et descendez dans la fosse. Donnez les pilules au ver solitaire. Chevauchez-le. Allez à droite et prenez un morceau d'argent, d'agrafe et d'ongle.

Retournez à votre vaisseau. Mettez le morceau d'argent dans le réservoir 3 au-dessus de la lampe clignotante. Entrez dans le vaisseau et insérez le disque donné par le docteur Beleaux. Activez l'initiation de décollage et dirigez-vous vers le cerveau. Mettez votre combinaison et sortez. Utilisez le morceau d'ongle sur la barrière protectrice du cerveau. Allez à gauche et sautez le gouffre. Allez au fond et lancez les morceaux de calcul sur le gros robot, puis sur le petit et enfin sur le gros. Descendez dans le puits. Utilisez l'agrafe sur la zone de contrôle de la toux. Descendez tout en bas. Allez à droite et dégagez le passage. Utilisez l'agrafe sur les nerfs à droite. Utilisez le poisson sur Sharpei. Admirez la fin... ■

M. Lo Natieng



TRIAD Technology

PENTIUM

BASIC	MULTIMEDIA
Carte Mère PENTIUM PCI 75/90/100/120/133/150/180Mhz	Carte Mère PENTIUM PCI 75/90/100/120/133/150/180Mhz
ChipSet TRITON, 256Ko Cache Ext. 512Ko, 4x72Pins	ChipSet TRITON, 256Ko Cache Ext. 512Ko, 4x72Pins
4 Bus ISA, 4 Bus PCI, I/O intégré 2x Fast IDE,	4 Bus ISA, 4 Bus PCI, I/O intégré 2x Fast IDE,
16C550 UART, EPP/ECP, Bios FLASH, Green	16C550 UART, EPP/ECP, Bios FLASH, Green
8Mo RAM Fast Page 32Bits (supporte RAM EDO)	8Mo RAM Fast Page 32Bits (supporte RAM EDO)
850Mo QUANTUM Trailblazer Fast IDE	850Mo QUANTUM Trailblazer Fast IDE
Ecran 15" VIEWSONIC 15ES 1024*768	Ecran 15" VIEWSONIC 15ES 1024*768
Pitch 0.28, MPRII, N.E., Energy Star	Pitch 0.28, MPRII, N.E., Energy Star
Carte Vidéo 64Bits Vidéo PCI 2Mo Ext. 4Mo	Carte Vidéo 64Bits Vidéo PCI 2Mo Ext. 4Mo
Boitier Mini Tour Delux 200W avec porte - 3" 1/2 Sony	CDROM 4X ATAPI SONY CDU 76E
Clavier NATURAL KEYBOARD MICROSOFT	Carte Son SHUTTLE 16Bits, 48Khz - HP 2x100W - Joypad
Souris MICROSOFT Version 2.0 avec tapis	Boitier Mini Tour Delux 200W avec porte - 3" 1/2 Sony
WINDOWS 95 CD avec license	Clavier NATURAL KEYBOARD MICROSOFT
	Souris MICROSOFT Version 2.0 avec tapis
	WINDOWS 95 CD avec license
	PHANTASMAGORIA (7CD) - VAN GOGH CD
	DOOM - DESCENT - TERMINAL VELOCITY - TYRIAN

2 de garantie
1 an sur site

BASIC		PENTIUM	MULTIMEDIA
9 490.00ttc	P75	P75	11 390.00ttc
9 990.00ttc	P90	P90	11 990.00ttc
10 190.00ttc	P100	P100	12 190.00ttc
10 690.00ttc	P120	P120	12 690.00ttc
11 590.00ttc	P133	P133	13 490.00ttc

NOUVEAUTE

CASQUE VIRTUEL

VFX 1

Visière relevable - 3D stéréoscopique
2 écrans à matrice active (0,7" de diagonale).
Résolution 789*230 par écran (181 470 pixels)
Mise au point autonome de chaque optique (compensation des myopies).
Trois degrés de liberté : rotation 360° - tangage 70° et roulement 70°.
Microphone intégré (communication avec d'autres joueurs.
Casque audio haute fidélité fabriqué par AKG.
Livré avec carte d'interface et cyberpuck (contrôleur manuel sur 2 axes)

5 690.00ttc

Options

Sur PENTIUM Multimédia

1Go QUANTUM FIREBALL	+	430.00
Ecran SONY 15SF	+	990.00
DIAMOND S3 968 2Mo Ext 4	+	1 050.00
MATROX Millénium 2Mo	+	1 500.00
US ROBOTICS 14.400Bds	+	990.00
US ROBOTICS 28.800Bds	+	1 700.00
Carte TV et Radio	+	1 700.00
CDROM Stingray 6x 8322	+	760.00
CDROM Stingray 8x 8422	+	1 700.00
8Mo 32Bits supplémentaire	+	1 650.00
Casque Virtuel VFX-1	+	5 590.00

TRIAD
14 Bis, rue du maréchal Foch 77780 BOURRON MARLOTTE
Tél.: 16 (1) 64.45.67.66 Fax : 16 (1) 64.45.67.58

Offre cadeau - spéciale fêtes

Voici une offre spéciale qui vous permet de composer vous-même votre PACK de 2, 4 ou 6 CD-ROM (A choisir parmi les 21 CD-ROM ci-dessous)

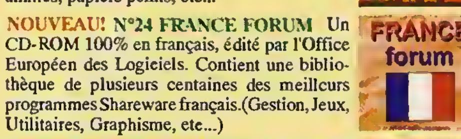
et gagnez ainsi 50, 180 ou 300 francs sur les prix normalement pratiqués...

→ Satisfait ou remboursé → Vous n'adhérez à aucun club → Aucune obligation d'achat ultérieur

A l'occasion des fêtes de fin d'année l'Office Européen des Logiciels vous offre la possibilitée de composez votre propre pack de 2, 4 ou 6 CD-ROM (n'importe lequels figurants sur cette page) à prix hyper-réduit.

Pour profiter de cette offre et être certain d'être livré rapidement, sélectionnez simplement 2, 4 ou 6 CD de votre choix. Puis renvoyez ou faxez votre bon de libre essai à l'Office Européen des Logiciels aujourd'hui même.

APPLICATIONS & SHAREWARES

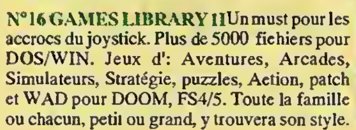


NOUVEAU! N°25 WIN95 LIB 1 Spécial Windows 95 - Un CD-ROM où vous trouverez tous les nouveaux super logiciels Shareware pour optimiser Windows 95. Mais aussi des applications, utilitaires, jeux, icônes, curseurs animés, papiers peints, etc...

NOUVEAU! N°24 FRANCE FORUM Un CD-ROM 100% en français, édité par l'Office Européen des Logiciels. Contient une bibliothèque de plusieurs centaines des meilleurs programmes Shareware français.(Gestion, Jeux, Utilitaires, Graphisme, etc...)

N°20 SHAREWARE FORUM Vol 2 Voiçi notre CD périodique contenant des centaines de méga de programmes Shareware et Freeware pour Windows et DOS (Applications, Loisirs, Utilitaires, Graphisme...) provenant d'Internet, et BBS internationaux.

N°16 GAMES LIBRARY II Un must pour les accrocs du joystick. Plus de 5000 fichiers pour DOS/WIN. Jeux d': Aventures, Arcades, Simulateurs, Stratégie, puzzles, Action, patch et WAD pour DOOM, FS4/5. Toute la famille ou chacun, petit ou grand, y trouvera son style.



N°14 WINDOWS MANIA II Nouvelle édition entièrement revue et augmentée. Plusieurs milliers de logiciels pour Windows, tous classés par catégorie comprenant: Loisirs, Graphisme, Programmations, Multimédia, Sécurité, Education, Utilitaires, etc...

N°10 ULTIMATE EVOLUTION 650 mo de logiciels Shareware pour Windows et DOS du monde entier. Menu et listing FRANCAIS/ ANGLAIS. Contient: Jeux, multimédia, Bureautique, Science, Graphisme, Communication, PAO, Education, et plus....

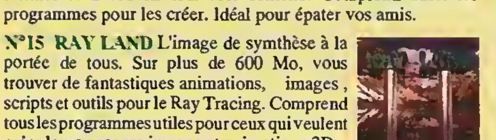
N°7 PROTYPE Une bibliothèque de plusieurs centaines de polices de caractère TrueType et ATM pour Windows.

N°6 PROSOUND Une collection de plusieurs centaines de nouveaux effets sonores .WAV pour Windows. Libres de droits

GRAPHISME & IMAGES

NOUVEAU! N°21 IMAGES PLUS Un super CD-ROM qui contient 10.000 images JPEG. Couvrant de nombreux sujets: Animaux, nature, espace, art, voyages, villes, et beaucoup d'autres encore. Le tout classé par catégories et dirigé par un menu convivial et simple d'utilisation.

N°17 MAGIC VISION 3D Vous avez certainement vu ou entendu parler de ces images stéréoscopiques. A première vu vous ne distinguez rien d'autre qu'une simple image, mais en les regardant de plus près, vous allez littéralement entrer dans le monde tridimensionnel et découvrir leur réel contenu. Comprend aussi les programmes pour les créer. Idéal pour épater vos amis.



N°15 RAY LAND L'image de synthèse à la portée de tous. Sur plus de 600 Mo, vous trouver de fantastiques animations, images, scripts et outils pour le Ray Tracing. Comprend tous les programmes utiles pour ceux qui veulent créer leurs propres images et animations 3D.

N°12 NATURAL SOURCE 150 textures photographiques de haute qualité, disponible dans 3 résolutions 8 et 24-bit. Elle peuvent être utilisées comme fond ou appliquées à une image existante. Ces textures sont exemptes de droits d'auteur.

N°8 SELECT IMAGES Contient de magnifiques photos .TIF de qualité professionnelle et exemptes de droits d'auteur. Idéal pour la PAO, multimédia, publicité...

N°4 PROCLIP Idéal pour professionnels ou amateurs de PAO. Une gigantesque collection de plusieurs milliers d'images Clip Art classées par sujet et dirigées par un menu.



CHARMES & ADULTES



NOUVEAU! N°23 INTERACTIVE STARS Retrouvez sur ce CD-ROM pour adultes: Alicia Rio, Zara Whites, Julia Channel, N'J de Bahia, Beverly Hills, ainsi que de nombreuses autres PornStar dans un album photo intéraetif qui ne laissera aucun homme indifférent!



NOUVEAU! N°22 GIRLS FOR IMPACT Vous trouverez sur ce CD des images d'une qualité exceptionnelle de filles aux corps de déesses. Ces photos sont prêtes à l'emploi et libres de droit. Interface superconviviale. Idéal pour toute communication visuelle.



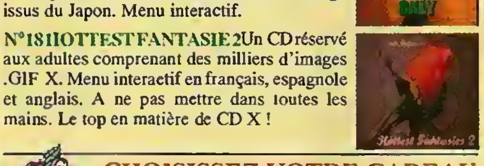
NOUVEAU! N°19 ADULTE ONLY 3 Un CD pour adulte avertit. Contient de nombreuses images X et vidéo à vous couper le souffle. Vous y trouverez aussi de nombreux Manga issus du Japon. Menu interactif.



N°18 HOTTEST FANTASIE 2 Un CD réservé aux adultes comprenant des milliers d'images .GIF X. Menu interactif en français, espagnole et anglais. A ne pas mettre dans toutes les mains. Le top en matière de CD X !







CHOISISSEZ VOTRE CADEAU

Renvoyez le bon de libre essai dans les 6 jours et vous recevrez en cadeau, un de ces 5 logiciels. C'est vous qui le choisissez. Vous pourrez le garder même si vous décidez par la suite de vous faire rembourser vos CD.

N°1 L'encyclopédie des blagues, **N°2** Dictionnaire des rêves, **N°3** Pin-Up Show. **N°4** Horoscope. **N°5** Kit anti-virus 12/95



Le PACK de 2 CD-ROM de votre choix pour seulement 179 F.

Le PACK de 4 CD-ROM de votre choix pour seulement 289 F.

Le PACK de 6 CD-ROM au choix pour seulement 399 F.

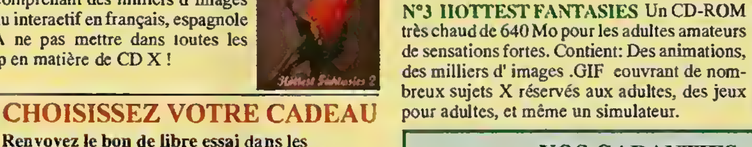
N°13 TOP SELECTION TOME 2 Des images d'une qualité parfaite de filles qui vous feront rêver et qui ne cachent rien de leurs charmes. Photos réalisés par Jean Rougeron photographe de charme mondialement connu. Format: KODAK

N°11 TOP SELECTION TOME 1 Des photos de charme haut de gamme signées Jean Rougeron, publié dans les revues les plus cotées: Penthouse, PlayBoy, Newlook... format KODAK compatible PC/MAC/CDI

N°3 HOTTEST FANTASIES Un CD-ROM très chaud de 640 Mo pour les adultes amateurs de sensations fortes. Contient: Des animations, des milliers d' images .GIF couvrant de nombreux sujets X réservés aux adultes, des jeux pour adultes, et même un simulateur.

VOS GARANTIES

1) Garanti de 15 jours - Satisfait ou remboursé
2) Vous bénéficierez d'une Assistance Technique en cas de problème.
3) Vous n'adhérez à aucun club et pas d'obligation d'achat ultérieur
4) L'OEL vous garantit ses programmes sans virus connus
5) Livraison est rapide selon les délais postaux, et dans la limite des stocks



GENA_1295

Bon pour essai garanti de 15 jours

à retourner aujourd'hui même à: L'OFFICE EUROPEEN DES LOGICIELS, Les Taissounières, HB3, BP 219, 06904 Sophia Antipolis Cedex

Commandes par tél ou fax au: Tél: 93.00.40.70 Fax: 92.96.03.02

Oui, je désire profiter de votre offre. Il est bien entendu que je bénéficierai de la totalité de vos garanties.
Sur ces bases, veuillez me faire parvenir: Numéros des CD-ROM choisis:

❐ Le PACK de 2 CD-ROM pour 179 F+24F de frais d'envoi, soit au total 203F ___,___
❐ Le PACK de 4 CD-ROM pour 289 F+30F de frais d'envoi, soit au total 319F ___,___,___,___
❐ Le PACK de 6 CD-ROM pour 399 F+35F de frais d'envoi, soit au total 434F ___,___,___,___,___,___
❐ J'ai répondu dans les 6 jours, et je désire recevoir en cadeau le logiciel complet: ❐N°1 ❐N°2 ❐N°3 ❐N°4 ❐N°5

(Hors de la France métropolitaine ajoutez 30 francs au total de votre commande, et seuls les règlements par Eurochèque, Mandat Postal International et Carte VISA / Mastercard sont acceptés.)

Ci-joint mon règlement par: ❐ Mandat-lettre ❐ Chèque bancaire ❐ Chèque CCP

❐ CB/Visa/Mastercard N°: ________________ Date d'expiration: ____

❐ J'habite en France et je préfère recevoir mon colis en contre-remboursement. Je payerai dans ce cas, 50 Francs de plus.

OBLIGATOIRE pour toute commande d'une référence pour adulte: Je certifie sur l'honneur avoir 18 ans, ou plus.

Signature: ________

Nom: ________ Prénom: ________

Adresse: ________

Code Postal: ________ Ville: ________

* Si vous n'êtes pas satisfait à 100% il vous suffit de retourner vos articles dans leur emballage d'origine comprenant le cachet postal, dans les 15 jours après l'expédition de votre colis (cachet de poste faisant foi) et vous serez remboursé, les frais d'envoi et de retour ne sont pas remboursés. Afin que votre colis ne se perde pas, les demandes de remboursement doivent obligatoirement se faire en envoi recommandé. L'O.E.L se réserve les droits: d'interrompre cette offre à tout moment, de modifier ou mettre à jour cette offre et cela sans préavis. Illustrations non contractuelles



PENTIUM
7 995 FTTC

COMPAQ





FUJITSU ICL

ICL

DX2/486
4 995 FTTC







PC, Aptiva

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux

PARIS	LYON	GRENOBLE	AQUITAINE	OUEST-ATLANTIQUE	CHAMPAGNE
TEL (1) 49-23-62-49	TEL 78-24-57 63	TEL 76-87 89-89	TEL 56 51-85-85	TEL 40-93 11 48	TEL 26 05 13 20

Nouvelle agence : Boulogne-Billancourt

DÉCEMBRE 1995



MID InfoProducts Europe

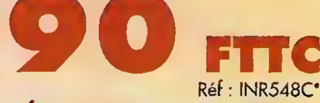
Toute la micro-informatique à des prix fabuleux

Le PENTIUM pour toute la FAMILLE



Caractéristiques techniques

Boîtier	Bureau
Processeur	Pentium 75 ou Pentium 100
Mémoire vive	8 Mo RAM extensible à 64 Mo
Mémoire cache	256 Ko
Interface disque	IDE sur bus PCI
Disque dur	540 Mo ou 1 Go
Lecteur de disquettes	1,44 Mo
Slots libres	1 ISA - 1 mixte PCI-ISA
Adaptateur vidéo	SVGA sur bus PCI
Processeur graphique	Cirrus Logic 5434
Mémoire vidéo	1 Mo extensible à 2 Mo
Logiciels préchargés	DOS 6.2, Windows 3.1
	Works Windows 3.0
Eléments multimédia	Lecteur CD-ROMs IDE quadruple vitesse multisessions XA
	Carte SoundBlaster 16
	Haut-parleurs amplifiés 5 W
	CD-Rom "Microsoft Encarta" US
	CD-Rom "Microsoft Cinemania" US
	CD-Rom "Nascar Racing" US doc FR



Indiana Multimédia P75

Pentium 75 MHz Multimédia Indiana D705
Configuration couleur complète

Disque dur	540 Mo
Ecran	14" couleur SVGA MPRII pitch 0,28

11 990 FTTC

Réf : INR548C*

Prix Éducation : 11 490 FTTC

Indiana Multimédia P100

Pentium 100 MHz Multimédia Indiana D1010
Configuration couleur complète

Disque dur	1 Go
Ecran	15" couleur SVGA MPRII pitch 0,28



15 490 FTTC

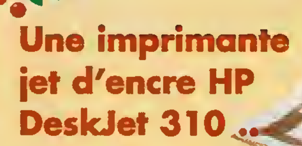
Réf : INQ1G8C*

Prix Éducation : 14 990 FTTC

EN CADEAU

AVEC CHAQUE CONFIGURATION

- **SAARI Personal Manager**
- **2 jeux :**
  - **"Cogito"** jeu de réflexion US
  - **"S.C. Out"** jeu d'arcade US
- **3 CD-Rom's :**
  - **"Rebel Assault"** US doc FR
  - **"Little Big Adventure"** FR
  - **"Under the Killing Moon"** US doc FR



Une imprimante jet d'encre HP DeskJet 310 ...

... avec toute commande d'une configuration Indiana P100 et dans la limite des stocks

NOUVELLE AGENCE EN REGION PARISIENNE

MID BOULOGNE *ouvre ses portes avec dans sa hotte de Noël des* **OFFRES MERVEILLEUSES**

VENEZ VITE LES DECOUVRIR

DU 1ER AU 9 DECEMBRE 1995

(ouvert les samedis 2 et 9 décembre)

168 RUE DE SILLY - 92100 BOULOGNE



PARIS	LYON	GRENOBLE	AQUITAINE	OUEST-ATLANTIQUE	CHAMPAGNE
TEL (1) 49-23-62-49	TEL 78-24-57-63	TEL 76-87-89-89	TEL 56-51-85-85	TEL 40-93-11-48	TEL 26 05 13 20

Nouvelle agence : Boulogne-Billancourt

MICRO • INFORMATIQUE • DIFFUSION





CONFIGURATIONS COMPLETES A DES PRIX FOUS

ValuePlus







INTEL DX2/66

ValuePlus Intel 486 DX2/66

Réf : AQW544C*

Mémoire	4 Mo
Disque dur	540 Mo
Logiciel	DOS 6.22, & Windows 3.11 pour WorkGroups préchargés

5 495 FTTC

Même configuration mais avec un disque dur de **540 Mo : 4 995 FTTC**

Réf : AQW254C*

ValuePlus Intel 486 DX4/100

Mémoire	4 Mo
Disque dur	540 Mo
Logiciel	DOS 6.22, & Windows 3.11 pour WorkGroups préchargés

Réf : AQX544C* **5 995 FTTC**

Caractéristiques techniques communes aux ValuePlus

Boîtier Mini-tour • Mémoire vive de 4 ou 8 Mo extensible à 64 Mo • Cache de 256 Ko 2ème niveau • Interface disque IDE amélioré LocalBus • 1 baie en 3,5" et 2 baies en 5,25" libres • 4 slots ISA libres et 1 slot VESA • Vidéo SVGA LocalBus Vidéo 7 • VRAM 1 Mo • 1 port série • 1 port parallèle • 1 connecteur clavier • 1 connecteur souris • 1 connecteur joystick • Clavier 102 touches • Souris 2 boutons • Ecran 14" couleur MPR II pitch 0,28.

Option Multimédia

Les configurations ValuePlus peuvent bénéficier de l'intégration d'un kit Multimédia comprenant :

- Extension RAM 4 Mo
- Lecteur de CD-ROMs x4
- Carte son
- Windows 95

Réf : PACKMM2* **supplément de 2 000 FTTC**

Option 8 Mo/Windows 95

Les configurations ValuePlus peuvent être livrées avec le kit Windows 95 comprenant :

- Windows 95
- Extension RAM 4 Mo

Réf : W95VP* **supplément de 800 FTTC**

PARIS	LYON	GRENOBLE	AQUITAINE	OUEST-ATLANTIQUE	CHAMPAGNE
TEL (1) 49-23-62-49	TEL 78-24-57-63	TEL 76-87-89-89	TEL 56-51-85-85	TEL 40-93-11-48	TEL 26 05 13 20

Nouvelle agence : Boulogne-Billancourt

MICRO • INFORMATIQUE • DIFFUSION

MID InfoProducts Europe

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux

Apple Macintosh

LE MICRO MULTIMEDIA A PRIX EXCEPTIONNEL

Macintosh Performa 630



Configuration multimédia (8 Mo, CD, écran, enceintes) à partir de 8 795 FTTC.

Unité centrale Performa 630 4/500 avec clavier

5 695 FTTC

Réf : MP6504A

Les écrans et claviers ne sont représentés sur la photo qu'à titre d'exemples de configurations complètes.

LE POWER MACINTOSH LE MOINS CHER

Power Macintosh 6200



Processeur PowerPC 603 à 75 MHz, 8 Mo RAM extensible à 64 Mo, vidéo RAM 1 Mo.

Configuration complète Power Macintosh 6200/75 8/500 Mo, clavier, souris et écran couleur SVGA 14"

7 995 FTTC

Réf : P62508P*

Prix Éducation : 7 754 FTTC

TOUT LE MULTIMEDIA EN UN

Performa 5200/75



Processeur PowerPC 603 à 75 MHz • écran couleur 15" multifréquences intégré • micro et haut-parleurs stéréo intégrés • lecteur de CD-ROMs (x4) intégré • RAM extensible à 64 Mo • clavier AppleDesign.

Configuration Performa 5200/75 8/500 Mo CD

Réf : MP52C508

10 995 FTTC

Prix Éducation : 10 695 FTTC

Performa 5300/100 : Caractéristiques identiques au Performa 5200/75 sauf Processeur PowerPC 603e à 100 MHz • carte TV-Numérisation vidéo MPEG intégrée

Configuration 5300/100 CD TV Modem MPEG 16 Mo / 1,2 Go

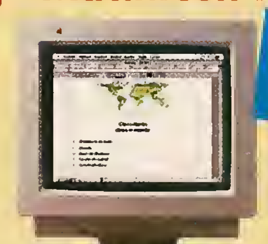
19 495 FTTC

Réf : P53T12G6

Prix Éducation : 18 995 FTTC

LE MOINS CHER DES MACINTOSH

Macintosh Performa 400



Configuration complète à partir de 3 995 FTTC. Nous consulter.

Unité centrale

Performa 400 4/250

2 995 FTTC

Réf : MP4254P*

Les écrans et claviers ne sont représentés sur la photo qu'à titre d'exemples de configurations complètes.

LES POWER MACINTOSH

Power Macintosh 7200

Processeur PowerPC 601 à 75 ou 90 MHz, 8 Mo RAM, vidéo RAM 1 Mo, 3 slots PCI.

Unité centrale 7200/75 8/1 Go

11 495 FTTC Réf : W271G8

Prix Éducation : 11 133 FTTC

Unité centrale 7200/90 CD 8/1 Go

13 595 FTTC Réf : W29C1G8

Prix Éducation : 13 112 FTTC

Power Macintosh 7500

Processeur PowerPC 601 à 100 MHz, 8 Mo RAM, VRAM 2 Mo, 3 slots PCI.

Unité centrale 7500/100 CD 8/1 Go **18 495 FTTC**

Prix Éducation : 17 995 FTTC Réf : W51C1G8

LES POWERBOOK

PowerBook 190

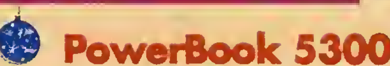
Processeur 68LC040 à 66/33 MHz, écran 9.5" FSTN, autonomie 3.5 à 5.5 h.

Powerbook 190/66 4/500 Mo

10 495 FTTC

Réf : M19P504

Prix Éducation : 10 133 FTTC



PowerBook 5300

Processeur PowerPC 603e à 100 MHz, autonomie de 2.5 à 4 h.

Modèle 5300CS/66 16/750 Mo

20 858 FTTC

Réf : M53CS756

Prix Éducation : 20 496 FTTC



PENTIUM PRIX CHOCS

PENTIUM A LA CARTE : AUTRES DISQUES DURS, RAM, ÉCRANS ... NOUS CONSULTER

intel inside

garantie 2 ans

Pentium 75 MHz

Configuration complète processeur INTEL P75
- Mémoire vive **8 Mo**
- Disque dur **540 Mo**
- Ecran couleur SVGA 14" pitch 0,28

Réf : P75408W*

7 995 FTTC

Pentium 90 MHz

Configuration complète processeur INTEL P90
- Mémoire vive **8 Mo**
- Disque dur **1 Go**
- Ecran couleur SVGA 14" pitch 0,28

Réf : P91G08W*

9 995 FTTC

Pentium 100 MHz

Configuration complète processeur INTEL P100
- Mémoire vive **8 Mo**
- Disque dur **1 Go**
- Ecran couleur SVGA 14" pitch 0,28

Réf : P101G8W*

10 995 FTTC

Pentium 120 MHz

Configuration complète processeur INTEL P120
- Mémoire vive **8 Mo**
- Disque dur **1 Go**
- Ecran couleur SVGA **15"** pitch 0,28

15"

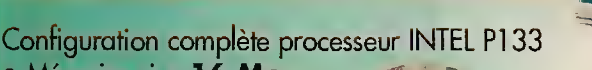
Réf : P121G8W*

11 995 FTTC

Pentium 133 MHz

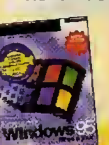
15"

Configuration complète processeur INTEL P133
- Mémoire vive **16 Mo**
- Disque dur **1 Go**
- Lecteur de **CD-ROMs** interne quadruple vitesse
- **Carte son** intégrée
- Ecran couleur SVGA **15"** MPR II Energy Star



Réf : P131G16*

15995 FTTC







Option Multimédia

Les configurations Pentium (à l'exception du Pentium 133 MHz) peuvent bénéficier de l'intégration d'un kit Multimédia comprenant :
- Lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse
- carte son
- Windows 95 version CD-ROM

Réf : PACKMM1*

supplément de 1 000 FTTC

Caractéristiques techniques générales communes aux Mini-Tours

Carte mère Intel • RAM 8 Mo (extensible à 128 Mo) • processeur Intel Pentium • disque dur interfacé Fast-IDE • carte vidéo PCI SVGA • 1 Mo VRAM (extensible à 2 Mo) • 2 contrôleurs Fast-IDE PCI • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 port clavier • 256 Ko de cache de 2ème niveau • 2 slots PCI et 4 slots ISA disponibles • 2 baies 5,25" disponibles • alimentation 200 W • clavier • souris • Windows 95 • garantie 2 ans.

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux

MID InfoProducts Europe

PARIS	LYON	GRENOBLE	AQUITAINE	OUEST-ATLANTIQUE	CHAMPAGNE
TEL (1) 49-23-62-49	TEL 78-24-57-63	TEL 76-87-89-89	TEL 56-51-85-85	TEL 40-93-11-48	TEL 26 05 13 20

Nouvelle agence : Boulogne-Billancourt



COMPAQ COMPAQ



Configuration Prolinea 4x4 P75, écran couleur Compaq 15".

Word 6 Windows offert

Photo non contractuelle.

11 995 FTTC

Réf : QP4R48E*

Prix Éducation : 11 295 FTTC

Prolinea 4x4 : Processeur Intel Pentium 75 MHz • Mémoire vive 8 Mo extensible à 192 Mo • 256 Ko de mémoire cache • Vidéo sur bus PCI • VRAM 1 Mo extensible à 2 Mo • Disque dur 420 Mo • DOS 6, Windows 3.1 • Garantie 3 ans dont 1 an sur site.

D'autres offres Compaq avec lecteur de CD-ROMs, Microsoft Word et Excel : nous consulter.

3 ANS DE GARANTIE

Presario CDS 523 Multimédia

8 541 FTTC

Réf : QOW523



Prix Éducation : 8 092 FTTC

Presario : Processeur Intel DX2/66 • Mémoire vive 8 Mo• Disque dur 420 Mo • Moniteur intégré SVGA 14" couleur • Lecteur de CD-ROMs quodruple vitesse • Carte son 16 bits • Haut-parleurs et micro intégré • Clavier • Souris • DOS 6, Windows 3.1, coupon Windows 95, Microsoft Works, Microsoft Money, Microsoft Entertainment Pack (version anglais), 3 CD-ROM en françois : "Abidou" (logiciel éducatif), "Etoiles et planètes", "King Quest VII" (dessin animé intéractif) • Garantie 3 ans.

Taute la gamme Campaq, les extensions, les accessoires sant dans notre guide PC. Demandez-le à votre agence.

IBM IBM IBM IBM IBM

Aptiva 2144-921



Configuration Multimédia Intel DX4/100 RAM 8 Mo disque dur 540 Mo



9 540 FTTC

Réf : APX92154

Processeur 486 DX4/100 • RAM 8 Mo extensible ò 96 Mo • RAM cache 8 Ko extensible ò 128 Ko • Disque dur 540 Mo • Ecran SVGA couleur 14" MPR II • VRAM 1 Mo • Kit multimédio CD-ROMs quadruple vitesse, Carte SoundBlaster 16 bits et Hout-parleurs 4 Watts • Clavier IBM 102 touches • Souris IBM 2 boutons • Logiciels DOS 7.0, Windows 3.1, Works 3 Windows et AptivoWore • CD-Rom's : "Compton's Encyclopaedio", "Jump Start Kindergarten", "Le Monde sous-Marin", "Le Théâtre Magique" et "Golf".

PC 330



Configuration PC 330 P75 RAM 8 Mo disque dur 540 Mo, écran couleur 14" SVGA, clavier, souris



10695 FTTC

Réf : PCR335E*

Processeur Intel Pentium 75 MHz • Mémoire vive 8 Mo extensible ò 128 Mo • Vidéo sur bus PCI • VRAM 1 Mo extensible à 2 Mo • Disque dur 540 Mo • Select A System (DOS/Windows et OS/2 préchargés) • Garantie 3 ans.

Toute la gamme IBM est dans notre guide PC. Demandez-le à votre agence.

COMPAQ



Contura 420 C

Processeur 486 DX4/75 • Mémoire vive 4 Mo extensible à 28 Mo • Disque dur 350 Mo • Ecran couleur 10,4" VGA 256 couleurs double scan • 1 slot PCMCIA de type III (accepte aussi 2 cartes de type II) • TrackBall intégré • Jusqu'à 5 h d'autonomie • livré avec chargeur et batterie • 2,8 Kg • DOS 6, Windows 3.1, MS-Works, Symantec Game Pack, TabWorks et Lotus Organizer préchargés • Garantie mondiale 3 ans.

13 995 FTTC

Réf : QC42X3C



Prix Éducation : 12 795 FTTC

Contura 430 CX : Mêmes caractéristiques que le Contura 420 sauf Processeur 486 DX4/100 • Mémoire vive 8 Mo extensible à 32 Mo • Disque dur 720 Mo • Ecran couleur 10,4" VGA 65 536 couleurs matrice active • DOS 6, Windows 3.1, TabWorks préchargés • Garantie mondiale 3 ans.

21 995 FTTC

Réf : QC43X7CX



Prix Éducation : 20 375 FTTC

IBM IBM IBM

ThinkPad 340



6690 FTTC

Réf : 2610M1

Prix Éducation : 6 490 FTTC

ThinkPad 340 livré avec ClarisWorks 3.0 — **7 390 FTTC**

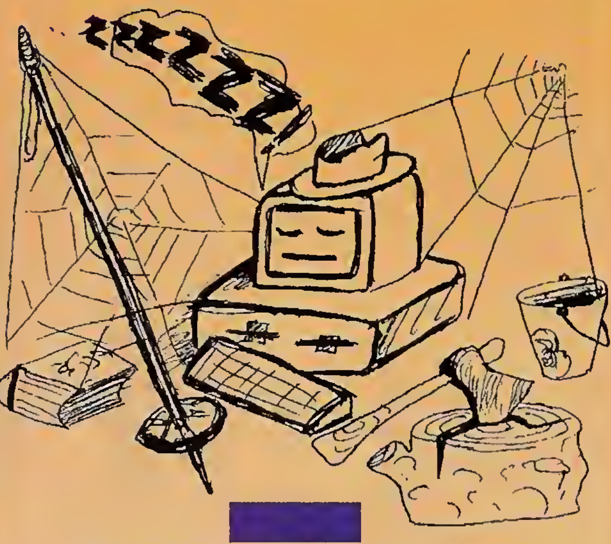
Réf : 2610MCW*

Processeur 486 SLC2/50 • RAM 4 Mo extensible à 12 Mo • Disque dur 125 Mo • 1 slot PCMCIA de type III (accepte 2 cartes de type II) • Ecran monochrome VGA 64 niveaux de gris • Pointeur intégré (TrackPoint) • Autonomie jusqu'à 4 heures, livré avec chargeur et batterie • Logiciels DOS 6 & Windows 3.1 préchargés.

Reprise

jusqu'à

5000FTTC

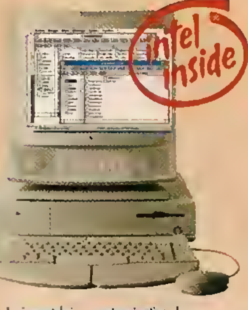


de votre ancien ordinateur pour l'achat d'un



Apple Macintosh

DOS/Compatible



Les écrans et claviers ne sont représentés sur les photos qu'à titre d'exemples de configurations complètes.

Bénéficiez de tous les avantages d'un Macintosh et d'un PC Multimédia réunis.

Macintosh et 486 DX2/66

Ce Macintosh contient un PC à base d'un processeur Intel 486 DX2/66 avec 4 Mo de mémoire vive, une SoundBlaster 16 bits, un port joystick et une sortie écran, qui utilise les logiciels PC sous DOS ou Windows.

MAC + PC

2 ordinateurs en 1

ON NE PEUT PAS SE TROMPER

Consultez votre Agence MID

PARIS	LYON	GRENOBLE	AQUITAINE	OUEST-ATLANTIQUE	CHAMPAGNE
TEL (1) 49-23-62-49	TEL 78-24-57-63	TEL 76-87-89-89	TEL 56-51-85-85	TEL 40-93-11-48	TEL 26 05 13 20

Nouvelle agence : Boulogne-Billoncourt

MICRO • INFORMATIQUE • DIFFUSION



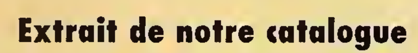
Toute la micro-informatique à des prix fabuleux

MID InfoProducts Europe



EXTENSIONS





Extrait de notre catalogue





Ecrans

		TTC
SVGA14B	SVGA 14" MPR II Energy Star pitch 0,28	1 495
SAMS15	SVGA 15" MPR II Energy Star	2 295
SONY15M*	Sony 15" MPR II Energy Star	3 495
SAMS17I	SVGA 17" MPR II Energy Star	3 995
SVGA20	SVGA 20" MPR II Energy Star	6 995
SDNY20D	SVGA 20" Sony MPR II Energy Star	12 296

Mémoires vives (RAM)

84XMDNT*	Barrette SIMM 4 Mo 70 ns	995
88XMDNT*	Barrette SIMM 8 Mo 70 ns	1 995
B16XMON*	Barrette SIMM 16 Mo 70 ns	3 395
B32XMDN*	Barrette SIMM 32 Mo 70 ns	6 995

Caractéristiques des barrettes SIMM : 72 broches, 32 bits

Disques durs

DAT540N	Disque interne IDE 540 M	995
DAT1G	Disque interne IDE 1 Go	1 595
MD350I	Disque interne SCSI 350 Mo	995
MD500I	Disque interne SCSI 500 Mo	1 195
MD1GGI	Disque interne SCSI 1 Go	1 695
MD2GGI	Disque interne SCSI 2 Go	3 995
MD4GIF	Disque interne SCSI 4 Go	6 995
MCD40C	Disque externe SCSI 40 Mo	695
MCD350C	Disque externe SCSI 350 Mo	1 395
MCD500C	Disque externe SCSI 500 Mo	1 695
MCD1GC	Disque externe SCSI 1 Go (5400T/10 ms)	2 495
MCD2GT	Disque externe SCSI 2 Go (5400T/10 ms)	4 995
MCD4GTF	Disque externe SCSI 4 Go (7200T/8 ms)	7 995

Lecteurs Syquest

		TTC
MSYQRD8C	Lecteur Syquest 88 C, cartouche et câbles	2 083
MSYQ200	Lecteur Syquest 200, cartouche et câbles	2 795
MSYQ270	Lecteur Syquest 270, cartouche et câbles	3 012

Kits Multimédia PC

PACK16S*	Pack MaxiSound CD 16	1 295
PACKG816	Pack Game Blaster CD 16	2 490
PACKD4M*	Pack Discovery CD 16 (IDE x4)	2 695
PACKHOME	Pack Creative Multimedia Home	2 895

Logiciels et divertissement

DRDIPMW2	SAARI Personal Manager	490
CLAWDR3	ClarisWorks 3 Windows	809
MAJMIC29	Office 7 Windows 95 (Màj CD-Rom)	2 626
NDRU95	Norton Utilities pour Windows	995
DPJDYS1	Joystick (manette de jeux)	370
85FL151	Flight Simulator 5.1 (CD-Rom)	360
CD30	CD-Rom "Rebel Assault"	236
CD38	CD-Rom "Little Big Adventure"	236
CD39	CD-Rom "Under a killing Moon"	236
CD27	CD-Rom "Le Louvre"	360
CD10	CD-Rom "Le Mexique"	195

Imprimantes

		TTC
DESKW60*	HP DeskWriter 600 monochrome, 600x300 ppp, portageable, couleur en option	1 849
DESKW66*	HP DeskWriter 660C couleur, 600x300 ppp, portageable	2 479
STYLEW12	Apple StyleWriter 1 200 monochrome, 720 x360 ppp, portageable avec GrayShare	1 750
STYLEC24	Apple StyleWriter Couleur 2400 couleur, 360 ppp, portageable avec ColorShare	2 895
HPDES60*	HP DeskJet 600 monochrome, 600x300 ppp, option couleur	2 165
STYLC2	Epson Stylus Color II couleur, 720 ppp, 1 ppm	3 130
STYLP	Epson Stylus Color Pro couleur et monochrome, 720 ppp, 5 ppm	4 818
STYLPXL	Epson Stylus Pro XL couleur, 720 ppp, 3 ppm	9 039
HPLAS5L*	HP LaserJet 5 L 600 ppp, PCL 5, 4 ppm	3 595
HPLAS4+*	HP LaserJet 4 Plus 600 ppp, PCL 5e, 12 ppm	10 595
LASP300	Apple Personal LaserWriter 300 300 ppp, 4 ppm	4 457
LA46PS	Apple LaserWriter 4/600 PS 600 ppp, PostScript, 4 ppm	6 266
LAS360L	Apple LaserWriter Select 360 600 ppp, PostScript, 10 ppm	8 678
LA166PS	Apple LaserWriter 16/600 PS 600 ppp, 16 ppm, FinePrint et PhotoGrade PostScript 2, PCL5, ports LocalTalk, parallèle et Ethernet, Fax en option.	15 672
LAC126PS	Apple LaserWriter 12/600 PS couleur, 600 ppp, 12 ppm, PostScript 2	53 995

DataShow 480

Caractéristiques techniques

Affichage	8 niveaux de gris
LCD	SuperTwist
Résolution	640 x 480
Rapport de contraste	15 : 1
Alimentation	230 V
Dimension	356 x 356 x 70 mm
Poids	3,2 Kg

La tablette Sayett DataShow 480 permet de projeter sur un écran ou sur un mur l'image de votre PC (ou Macintosh). Posée sur un rétroprojecteur standard, la tablette se raccorde à la sortie vidéo de votre ordinateur. Le kit de raccordement (préciser Mac ou PC) autorise le branchement en parallèle du moniteur habituel. Son contraste et sa faible rémanence en font l'outil idéal pour réussir toutes vos présentations.

4 995 

Réf : P480PS2*



Une couverture nationale

7 agences régionales

Paris • Boulogne-Billancourt
Lyon • Grenoble • Reims
Bordeaux • Nantes



Tarif Education :
Pour connaître la liste des étudiants, enseignants et établissements éligibles ainsi que les procédures de commande, consultez-nous.



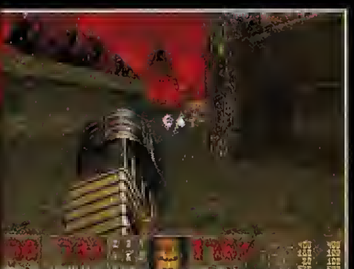
PARIS	LYON	GRENOBLE	CHAMPAGNE	AQUITAINE	OUEST-ATLANTIQUE	BOULOGNE
96 bd Richard-Lenoir 75011 PARIS	12 place Jules Ferry 69458 LYON CEDEX 06	12 bd Maréchal Foch 38000 GRENOBLE	Centre Santos Dumont 51687 REIMS CEDEX 02	La Porte de Bordeaux 12 bd Antoine Gautier 33000 BORDEAUX	38 rue de Monaco BP 7423 44074 NANTES CEDEX 03	168 rue de Silly 92 100 BOULOGNE-BILLANCOURT
TEL (1) 49-23-62-49	TEL 78-24-57-63	TEL 76-87-89-89	TEL 26 05 13 20	TEL 56-51-85-85	TEL 40-93-11-48	TEL (1) 46-04-93-70
FAX (1) 43-38-20-24	FAX 78-24-96-28	FAX 76-46-92-38	FAX 26 05 10 49	FAX 56-51-81-36	FAX 40-68-97-41	FAX (1) 46-04-92-84

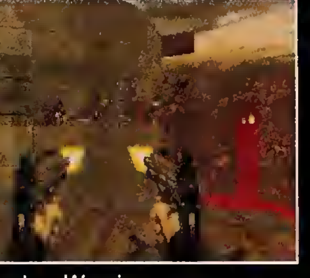


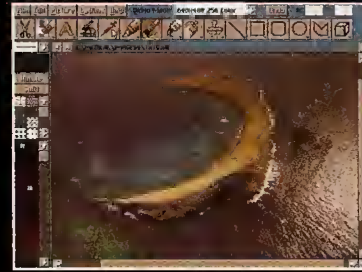
3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

LES MEILLEURS SHAREWARES PC ET MAC !

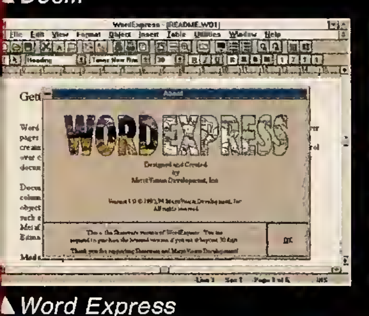
Adultes-Only • Anti-Virus • Bureautique • Communication • Compression • Educatifs • Fontes • GeoWorks • Graphisme • HyperCard
Jeux • Magazines • Mises à jour • Musique-Son • Programmation • Ray-Tracing • Réseau • Softs Français • Utilitaires


▲ Doom


▲ Shadow Warrior


▲ Neopaint

▲ Wacky Wheels


▲ Word Express

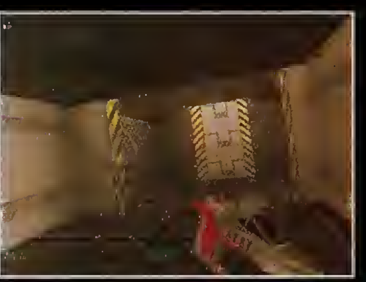
▲ Jazz Jackrabbit



▲ Raptor

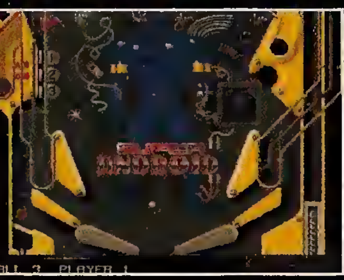
▲ One Must Fall


▲ Images de charme...


▲ Descent


▲ Radix into the Void


▲ Silver Wolf Desktop


▲ Epic Pinball


▲ PixFolio


▲ Tyrian


▲ Terminal Velocity

① **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK** (5,57 F/min)

② **Choisissez le type de votre machine parmi les deux qui vous sont proposés (PC ou MAC)**

③ **Copiez sur votre disquette les fichiers que vous sélectionnez après avoir éventuellement lu leur descriptif en français**

④ **Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement la ou les disquettes que vous avez fabriquées.**

*Pas d'autres frais que le coût de la communication.

RECEVEZ GRATUITEMENT* VOTRE SELECTION !

Recevez *gratuitement*, sans abonnement les meilleurs jeux en provenance *d'Internet*



HERETIC (RAVEN-ID SOFTWARE)

C'est l'alliance réussie des 3 A : Aventure, Action, Angoisse. Ce jeu concurrence très largement les meilleurs jeux d'aventure actuellement sur le marché. Vous devrez livrer un combat acharné contre démons et autres créatures sataniques de ce monde virtuel. Des graphismes étonnants par leur qualité et leur fluidité. Ames sensibles s'abstenir. HERETIC s'adresse «aux durs» !



FUZZY WORLD
(PIXEL PAINTERS)

Mettez un mini golf dans votre PC. Ce jeu vous permettra de vous adonner aux joies du golf tout en restant dans votre fauteuil.
Des graphismes et des animations de très grande qualité.

JAZZ JACK RABBIT X-MAS
(EPIC MEGAGAMES)

Vous avez aimé Jazz Jack Rabbit, vous adorerez Jazz Jack Rabbit X-MAS. Jack le lapin se bat pour sauver sa belle des griffes de personnages tous plus horribles les uns que les autres. Nouvelle difficulté, tout se passe sous la neige, dans des décors superbes.



VINYL GODDESS FROM MARS
(UNION LOGIC)

Une ravissante princesse aux prises avec des monstres et autres lutins pervers se bat pour sauver son royaume. Un jeu coloré, très animé où vous irez de surprise en surprise.



TUBES (SOFTWARE CREATIONS)

Un jeu d'adresse et réflexion, simple de compréhension, mais suffisamment compliqué pour vous tenir des heures durant. Des billes déboulent et, armé de votre éprouvette vous devez les empiler par couleur. Bon courage !

TERMINAL VELOCITY (APOGEE / 3D REALMS)

Jeu de combat aérien futuriste en réalité virtuelle. En vous plongeant dans TERMINAL VELOCITY vous découvrirez un monde virtuel étonnant. TERMINAL VELOCITY est axé à 100% sur le combat aérien.



EPIC PINBALL (EPIC MEGAGAMES)

Superbe flipper futuriste, très rapide, au graphisme et bruitage hyper soignés.

Disponibles également des milliers de programmes pour DOS et WINDOWS : jeux, utilitaires, images, animations, antivirus, traitements de texte, bases de données, programmes de gestion

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels* et

recevez gratuitement

chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2 en laissant vos coordonnées sur :



36 17 FLOPPY

Minitel et Windows sont des marques déposées par France TELECOM et MICROSOFT
Images non contractuelles - Agence AGANHA (1) 46 06 06 01

* 3617 FLOPPY a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en «libre diffusion» (sharewares/freewares). La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 FLOPPY. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.

AMIE LE PRO.

5 ANS DE GARANTIE 2 ans pièces / 5 ans MO

4 MOIS DE CRÉDIT gratuit après acceptation du dossier

11 ANS D'EXPÉRIENCE

11, bd. Voltaire - 75011 PARIS • de 10 h à 19 h

Tél : (1) 43 57 48 20 • Fax : (1) 43 57 10 01

RECHERCHE VENDEUR PC

NIVEAU BAC, EXPÉRIENCE SOUHAITÉE ÉCRIRE OU TÉLÉPHONER



LE NOUVEAU CONCEPT DU PC SUR MESURE

BASIC VLB ou PCI

- Boitier Mini Tour
- Carte mère 3 VLB 256 Ko + ZIF ou PC
- Evolutive P24T/DX4
- Carte controleur VLB ou PCI
- 2 série, 1 //, 1 Port jeu
- Carte Vidéo VLB 1 Mo VLB ou PCI
- Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft*

1.590 F VLB ou 1.740 F PCI

BASIC PENTIUM

- Boitier Mini Tour
- Carte mère PCI 256 Ko + ZIF
- Carte controleur PCI E-IDE
- 2 série, 1 //
- Carte Vidéo PCI 1 Mo TRIDENT
- Lecteur 3" 1/2 1, 44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft*

1.990 F

... ADDITIONEZ LES ÉLÉMENTS QUI VOUS INTÉRESSENT ET CALCULEZ VOUS MÊME LE PRIX !

CONFIGURATIONS	
BASIC VLB	1.590
BASIC PCI	1.740
BASIC PENTIUM	1.990
PROCESSEURS	
CPU AMD DX2 80	360
CPU AMD DX4 100	630
CPU INTEL DX4 100	980
CPU PENTIUM 75	1.090
CPU PENTIUM 90	1.690
CPU PENTIUM 100	2.090
CPU PENTIUM 120	2.490
DISQUES DURS	
540 Mo IDE	1.060
630 Mo IDE	1.140
820 Mo IDE	1.260
1 Go IDE	1.470
1,2 Go	1.650
MEMOIRE	
4 Mo 32 BITS	830
4 Mo EDOS	990
8 Mo 32 BITS	1.660
16 Mo 32 BITS	3.160
MONITEURS	
ECRAN 14" SVGA P 0.28	1.300
ECRAN 15" SVGA P 0.28	2.050
ECRAN 17" SVGA P 0.28	3.500
LECTEURS DE CD ROM	
CD ROM DOUBLE VITESSE	420
CD ROM QUADRUPLE VITESSE	950
CARTES SON	
16 IDE	590
AWE 32	1.660
16 CSP PRO	990
PACK CD ROM + CARTES SON	
DISCOVERY 2V	1.170
DISCOVERY 4V	2.080
IMPRIMANTES	
CANON BJ 30	1.410
CANON BJC 70	2.070
CANON BJC 4000	2.390
CANON BJC 600	3.160
HP 320	1.990
HP 540	2.390
HP 560	3.390
LOGICIELS (UNIQUEMENT AVEC CONFIGURATION)	
MS DOS 6.22	240
WINDOWS 3.11	300
DOS & WINDOWS	520
WINDOWS 95	590
CARTES VIDEO (OPTION)	
DIAMOND STEALTH 868 1 Mo	820
DIAMOND STEALTH 968 2 Mo	1.900
MIRO 12 PMD 1 Mo	800
MIRO 12 PMD 2 Mo	1.360
MATROX IMP PLUS 2 Mo	1.910
MATROX MILENIUM 2 Mo	2.040
BOITIERS (OPTION)	
MOYEN TOUR	250
MAXI TOUR	420
MULTIMEDIA DESKTOP	550
TOTAL :	

TOUS NOS PRIX SONT TTC
PRIX MODIFIABLES SANS PRÉAVIS
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

... QUELQUES EXEMPLES DE PRIX

SYSTEME AVA VLB ou PCI
BASIC VLB ou PCI + DISQUE DUR 620 Mo + 4 Mo RAM + ECRAN 14"

DX 2 80 VLB	5.220 F
DX 4 100 VLB	5.490 F
DX 2 80 PCI	5.370 F
DX 4 100 PCI	5.640 F

SYSTEME AVA PENTIUM
BASIC PENTIUM + DISQUE DUR 820 Mo + 8 Mo RAM + ECRAN 14"

PENTIUM 75	7.300 F
PENTIUM 90	7.900 F
PENTIUM 100	8.300 F
PENTIUM 120	8.700 F

SYSTEME AVA MULTIMEDIA VLB ou PCI
BASIC VLB ou PCI + DISQUE DUR 620 Mo + 4 Mo RAM + ECRAN 14" + CARTE SON + Carte son + Lect. CD ROM 2 V + 2HP

DX 2 80 VLB	6.120 F
DX 4 100 VLB	6.390 F
DX 2 80 PCI	6.270 F
DX 4 100 PCI	6.540 F

SYSTEME AVA MULTIMEDIA PENTIUM
BASIC PENTIUM + DISQUE DUR 820 Mo + 8 Mo RAM + ECRAN 15" + Carte son + Lect. CD ROM 4 V + 2HP

PENTIUM 75	9.470 F
PENTIUM 90	10.070 F
PENTIUM 100	10.470 F
PENTIUM 120	10.870 F

AMIE RACHÈTE VOS JEUX, VOS ANCIENS ORDINATEURS (PC-AMIGA-ATARI) AUX MEILLEURS PRIX

MONTAGE GRATUIT

Remplissez cette liste, découpez et joignez le coupon réponse ci-contre

AMIE VPC - 11, bd VOLTAIRE - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 57 48 20
OU RECOPIEZ CE BON SUR PAPIER LIBRE

OPERATION REPRISE*

AMIGA 500 500	486SX33 .... *1.500	jeu disk *30
AMIGA 600 500	486DX33 ... *2.000	jeu CD *70
AMIGA 1200 .. 1.200	486DX266 ... *2.500	* à partir de
ATARI 1040 600	486DX4 100 . *3.000	

*Après test de 24 heures

«PROMO» CARTE MERE

CARTE VLB		PENTIUM TRITON 256 Ko cache Support ZIFF Support 72 pins MIO interne		PENTIUM INTEL ZAPPA sans cache Support ZIFF Support 72 pins MIO interne	
Seule	490	Seule	990	Seule	1.340
+ CPU DX 2 80	850	+ CPU P75	2.080	+ CPU P75	2.430
+ CPU DX 4 100	1.120	+ CPU P90	2.680	+ CPU P90	3.030
CARTE PCI		+ CPU P100	3.080	+ CPU P100	3.430
Seule	590	+ CPU P120	3.480	+ CPU P120	3.830
+ CPU DX 2 80	950				
+ CPU DX 4 100	1.220				

PROMO CARTES SON

SB 16 IDE	SB 16 CSP PRO	SB AWE 32 V
590 F	760 F	1.660
+ CD ROM 2 V 910	+ CD ROM 2 V .. 1.120	+ CD ROM 2 V .. 1.990
+ CD ROM 4 V .. 1.490	+ CD ROM 4 V .. 1.640	+ CD ROM 4 V .. 2.520

PROMO CARTES VIDEO

DIAMOND 868 1 Mo	MIRO 12 PMD 2 Mo	MATROX MILLENIUM
820 F	1.130 F	2.320 F
+ ECRAN 14" ... 2.400	+ ECRAN 14" ... 2.180	+ ECRAN 14" ... 3.570
+ ECRAN 15" ... 2.880	+ ECRAN 15" ... 3.410	+ ECRAN 15" ... 4.340

ESPACE JEUX

ECHANGE DE JEUX DE MÊME PRIX : 50 F

JEUX CD ROM NEUFS		JEUX CD ROM OKAZ			
				Alone 3	200
				Theme Park	200
Destruction Derby	399	Al quadim	100	Ultima 8	200
Whype Out	349	Le cobaye	100	Super Karts	200
Eleventh Hour	349	Wolf pack	100	Larry collection	200
Crusader no remorse	329	RT Zork	100	Last Dinasty	200
Heart of darkness	369	Legend of valour	100	Jagged Alliance	200
Space Quest 6	359	Dagger of Amon Râ	100	Prisonner of ice	200
Command Conquer	369	Iron Helix	100	Renegade	200
Mortal kombat 3	349	Transport Tycoon	100	Commander blood	200
Tekwar	449	Dracula	100	Fade to back	250
Druid	NC	Golf	100	Need for speed	250
Pitfall Win 95	NC	Inferno	150	Space Quest 6	250
Command aces of deep	399	Larry 6 US	150	Command conquer	250
Action soccer	449	Sim city	150	Caesar 2	250
FIFA soccer 96	NC	Starlord	150	Mortal combat 3	250
Brain	NC	Universe	150	Magic carpet 2	250
Cybermage	NC	Daedelus encounter	150	USFN gold	250
Z	449	Virtual Vegas	150	PGA 96	250
Dungeon keeper	499	Sam & Max	150	Lord of midnight	250
Fatal racing	NC	Fantasy empires	150	Fury 3	250
Indy car racing 2	NC	Journey man project	150	Dungeon 2	250
Streamer	NC				

A RETOURNER A : AMIE VPC - 11, bd VOLTAIRE - 75011 PARIS
OU RECOPIEZ CE BON SUR PAPIER LIBRE

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Ville .... Code postal ....

Mon ordinateur ou ma console ....

Poste 60 F / Transporteur 150 F par colis CR 80 F en sus / Logiciel 30 F

☐ Chèque ☐ CCP

☐ CB N° ....

Date d'expiration .... Signature ....

GEN412/95

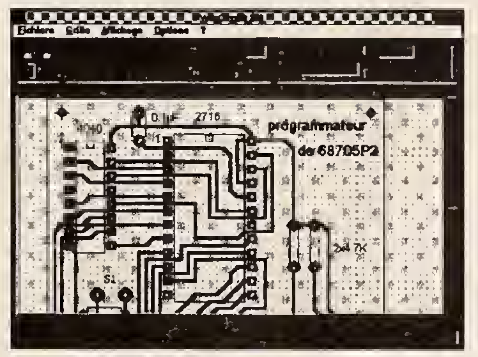
AGENCE AGANHA



Logiciels shareware 100 % Français

18 fr. la 🖫 HD ⊞ = Logiciel pour WINDOWS

🖫.E006.⊞.**MATHS** Puissant logiciel de mathématiques, fonctions : statistiques, analyse, algèbre, séries, courbes 3D...
🖫🖫🖫.E054.⊞.**Super prof d'Anglais v5.0** le retour du fameux prof d'anglais en images de synthèses, avec animations et voix digitalisées sur S Blaster. Géniaaal...
🖫.E003.**ESPAGNOL** apprentissage de l'espagnol.
🖫.E008.**CONSTRUCTEUR** Enseignement de la géométrie pour niveau 6ème et 3ème.
🖫.E015.**LOGIQUE** Puissant éditeur et simulateur de calculs booléen. Interface texte & VGA 256c.
🖫.E024.⊞.**SIMULAT** Création et simulation de circuit électronique logique. Interface superbe. Un must français.
🖫.E025.⊞.**WINCIRCUIT** Logiciel de tracé de circuit imprimé double face. Excellent pratique et de plus en français.



🖫.E010.**FILTRES** Calcul de filtres électronique, donne le schéma, la courbe de gain, etc. Très belle interface en VGA.
🖫.E023.⊞.**SATELLITES** Pour tout savoir sur les satellites, plus de 1100 réf., schémas des cartes, dates lancement, etc.
🖫.P007.**HYPASCAL** Cours pour apprendre le T Pascal.
🖫.E038.**LOOPING** Aide à la conception de modèles réduits.
🖫.C008.**DOMOTIC** Transforme votre micro en programmeur journalier, schémas et docs de la carte avec le soft.
🖫.E039.**SCOPE** Simulation d'un oscilloscope à mémoire sur PC , schémas et documentation de la carte avec le soft.
🖫.E055.**SOFTOPTIQUE** Permet la simulation interactive de systèmes optiques (lentilles, miroirs, diaphragmes...)
🖫.E016.**EDUC-BURO** Pour apprendre à taper des 10 doigts.
🖫.E014.**RADIO-FM** Retrouvez facilement votre station FM préférée, ses programmes, animateurs... + gestion composants.
🖫.E007.⊞.**WIN EDUC** 9 logiciels éducatif de maths destinés aux élèves de CM1 jusqu'à la 6ème.
🖫.E034.⊞.**WIN EDUC** Deuxième volume qui traite la géométrie, un logiciel agréable et performant.
🖫.E035.⊞.**WIN EDUC** volume qui traite les opérations, idéal pour les personnes niveau 5 ème ou préparant un CAP .
🖫.E013.⊞.**MINIMATH** Logiciel de tracé de courbes mathématiques (cartésiennes, paramétrées, polaires, calculs...).
🖫.E058.⊞.**POUTRES** Calcul de poutres en acier.
🖫.E060.**NEWTON** Calculs de la mécanique astronomique.
🖫.E064.**RESI** Calculs sur les résistances hors normes.
🖫.E065.**ASSISTANT** Physique 2ème Superbe éducatif pour les classes de seconde. (électricité & physique). Très bien.
🖫.U046.⊞.**TAXOGYRE** Permet une désinstallation automatique & complète des applications WINDOWS.
🖫.U063.**WINLOG** Contrôle les modifications des répertoires Windows et System, après chaque session WINDOWS.
🖫.U064. ⊞.**JIVARO** Compresseur de fichiers, permet de faire du multi-disquettes, auto-extractibles, cryptage, etc...
🖫.U066.**TEMPSPC** Contrôle les activités de votre micro.
🖫.U075.**TEST IT** Infos sur votre config, tests de performance.
🖫.U024.**GENVIRUS** Générateur de virus, il teste l'efficacité des protections anti-virus de votre micro.
🖫.U034.**SHELLZIP** Permet une utilisation simple de PKZIP, contrôle à la souris, look T Vision. Livré avec PKZIP.
🖫.U044.**DISKVIEW** Traite les opérations disques et fichiers, un outil puissant pour bidouilleurs. Très très bien.

🖫.U011.**TRADUIT** Permet de traduire les logiciels de l'anglais vers le français, comprend un dico enrichissable.
🖫.U015.**PSFORMAT** Formateur en VGA et souris, permet d'augmenter la capacité des disquettes, Ex : 1,44 > 1,7 Mo.
🖫.U062.**SYMPADOS** Super menu look WIN mais pour DOS, très rapide, aide en ligne, gestion de la souris, etc.
🖫.U050.**PCTEXTE** Création facile de livres électronique, notices, manuels, catalogues...
🖫.U055.⊞.**VIRUS-HELP** Pour tout savoir sur les virus, les auteurs de virus, leurs effets, les remèdes, etc. Très bien.
🖫.B059.⊞.**CVPERFECT** Edition facile de votre CV.
🖫.B010.**VIRGULE** Traitement de texte DOS par excellence...
🖫🖫.B075.⊞.**ISIFONE** Logiciel de suivi commercial, utilise un fichier base de données ACCESS 2.0.
🖫.B029.**AUTOS** Gestion complète d'un parc automobile.
🖫.B049.**DEVIS** Conception rapide de devis pour le bâtiment.
🖫.B062.⊞.**TELECARTES** Gestion de vos télécartes, avec association d'images scannées. Très bien.
🖫.B063.⊞.**PHILATEL** Gestion des timbres postaux.
🖫.B009.⊞.**EURO-VIDEO** Gestion de vidéocassettes.
🖫.B068/1.⊞.**EURO-ORGANISER** Un superbe organiseur multimédia. Nombreuses fonctions possibles.
🖫.B068/2.⊞.**EURO-COMPTE** Gestion rigoureuse de vos comptes bancaires sous WIN, avec interface très pro.
🖫.B002/b.⊞.**GESTPROF** Logiciel idéal pour enseignants, gestion de notes élèves, bilans.
🖫.B019.**ASSOCIATIONS** Spécial gestion d'associations.
🖫.B069.⊞.**JVBASE** Créez vos bases de données, gère les fichiers Dbase & Access, très bien et indispensable.
🖫.M029.**RUFUS** Editeur de musique FM 9 voies, 256c, 20736 notes, 100 instruments, B à rythmes, très bien.
🖫.M013.⊞.**GUIGNOLS** Voix des guignols de l'info (Wav)
🖫.M027.⊞.**VISITEURS** Voix du film les visiteurs (Wav)
🖫🖫.G090.⊞.**PHOTOSTAT** Créez vos diaporamas, jusqu'à 100 images avec sons associés sur Sound Blaster.
🖫.G061.**IMAGIQUE** Réalisation facile de présentations avec textes et images.
🖫.G019.⊞.**IMAGE VIEW** traitement et effets spéciaux sur les images 256 N de gris. Très bien.
🖫.G014.**FILMOCONCEPTOR** Réalisation de présentations en 256c avec scrolling à 4 directions, zoom, 3D, sons, etc...
🖫.J007.⊞.**SCRABBLE** Interface en VGA & souris.
🖫.J028.**MOTS** permet de résoudre des grilles de mots fléchés ou croisés, comprend une base de données de 900 mots.
🖫.J111.**INCOGNITO** A la fois un jeu d'aventure et d'action, un jeu bien de chez nous, à ne pas manquer. Supeeer !!!
🖫.D036.⊞.**TURBO TURF** Puissant logiciel pour le tiercé, dispose de 15 méthodes bénéficiaires toutes prêtes, gère le 2/4, donne des conseils, recherche de méthodes, graphiques, gestion des gains, etc..., Excellent soft Français.
🖫.D022.**PRENOM** Que révèle votre prénom?.
🖫.D031.⊞.**JE BOIS, JE MANGE** Vous aide à équilibrer vos repas, calculer votre poids idéal, donne des informations sur les vitamines, graphiques, 200 recettes de cuisine.
🖫.JW014.⊞.**ICARE** Jeux d'Othello pour WIN 3.1 et 95.
🖫.J022.**CARTES** Compilation de jeux de cartes et réflexion.
🖫🖫.D009.⊞.**ASTRO-WORLD** Logiciel professionnel d'astrologie, donne votre thème astral sur 25 pages...
🖫.D025.⊞.**LOTO PLUS 4.0** Améliorez vos chances au loto avec ce soft performant, liste des tirages depuis la création.
🖫.B025.⊞.**1N2 FOOT** Aide pour le LOTO Sportif et Foot.
🖫.J080.⊞.**DAMES** Beaux jeux de dames pour Dos & WIN.
🖫.J081.**MONOPOLY** Le fameux jeu de société sur micro.
🖫.D014.**NUMEROLOGIE** Logiciel de numérologie, dispose d'une belle interface en VGA.
🖫.D043.⊞.**ASTROMART** Calcul de données astrologiques.
🖫.D037.⊞.**1N2 SYSTEM** pour le LOTO Sportif, permet des multiples totalement impossibles avec un bulletin simple.
🖫.D045.⊞.**WBOURSE** Pour suivre l'évolution des cours, capture automatique sur 4 serveurs, très complet.
🖫.P030.**ULTIMAN'S GUI** Librairie de programmation pour Borland C++. Possède de nombreuses fonctions graphiques.
🖫.P027.**E MOUSE** Editeur de curseurs souris pour T Pascal.
🖫.J102.**TAROT 2000** Jeu du tarot sur votre ordinateur.

🖫.P023.**EVENTS** Plus de 47 fonctions de gestion souris en T Pascal, exemples et documentations avec le soft. Très bien.
🖫.P016.**WBLIB** 120 fonctions et routines pour Qbasic 4. à 5.
🖫.P033.**CAPMAN** Prise de mesures par le port jeux du PC.
🖫.P025.**GEIASM** Un environnement convivial pour vos débuts en assembleur 8086. Aide en ligne.
🖫.P006.**GENECRAN** Trois générateurs d'écrans textes pour T Basic & T Pascal, gagnez du temps dans vos créations.
🖫.P038 **ICON & SPRITES** éditeur de sprites 256c pour le C.
🖫.D046.⊞.**KENOSTAT** Permet d'analyser les tirages du KENO, un logiciel performant et simple d'utilisation.
🖫.G034.⊞.**MEDIALIB** Gestion complète de vos fichiers multimédia. Un soft très complet.
🖫.U078.**PCCONFIG** Donne des informations détaillées sur la configuration de votre PC. (CPU, C Vidéo, etc).
🖫.B076.⊞.**WCARNOTE** Gestion de notes pour enseignants
🖫.U081.⊞.**DX-RECORDER** Carnet de trafic radio-amateur.
🖫.B057.⊞.**WORKSHEET** Gestion d'un parc informatique, idéal pour techniciens, administrateurs de réseaux, etc...
🖫🖫.E067.⊞.**WINDUS** Superbe logiciel d'apprentissage du dessin technique. A essayer absolument...
🖫.J090.**RAD** Jeu d'action et réflexion, votre mission est de détruire des containers radio-actifs à l'aide d'un robot.
🖫.U080.**VGSCAP** Idéal pour faire des captures d' écrans sous DOS ou WINDOWS, supporte une fonction arrêt sur image.
🖫.P004.**ANIMAGE** Ensemble de routines en T Pascal pour l'animation de sprites 256c, scroll, musique, Doc complète.
🖫.J105.**BRIDGE** pour mieux jouer a ce jeu de cartes.

CARTES MERES / CPU EN PROMO

CARTE MERE 486 VLB

Seule :	465 F
+CPU DX2-66	910 F
+CPU DX4-100	1075 F

CARTE MERE 486 PCI

Seule :	510 F
+CPU DX2-66	965 F
+CPU DX4-100	1119 F

CARTE MERE PENTIUM UMC 256 Ko

Seule :	1130 F
+ CPU P75 :	2180 F
+ CPU P90 :	2690 F
+ CPU P100 :	3390 F

SCANNERS-LECTEURS-HAUT-PARLEUR-DIVERS

MEMMOIRE SIMM 4Mo 32 Bits	850 F
MEMMOIRE SIMM 8Mo 32 Bits	1690 F
LECTEUR CD-ROM ACER E-IDE X4	980 F
SCANNER ARTEC 256 N/G 800 Dpi	570 F
CARTE FAX / MODEM	290 F
CARTE FAX / MODEM / MINITEL 14K4	690 F
CARTE FAX / MODEM / MINITEL 28K8	1390 F
ENCEINTES TARGET PMPO 2 x 25W	145 F
ENCEINTES TARGET PMPO 2 x 100W	290 F
LECTEUR 1.44Mo 3,5	199 F
SOURIS COMPATIBLE + Support + Tapis	49 F
FILTRE ECRAN	79 F
DISQUETTES HD formatées par 10	25 F

KIT PC CLUB : 1 filtre écran + 1 souris 3b avec support + 1 tapis + kit de nettoyage 3 & 5 + 1 housse écran + 10 disks 3.5 HD formatées.
SEULEMENT :........................129 F

BON DE COMMANDE Vente Par Correspondance Uniquement

A expédier à New Soft B.P. 23 02430 GAUCHY Tel / Fax : 23.68.51.68

Nom.. Prénom.......................................
Adresse..
Code Postal.. Ville...

Je règle ma commande par : ☐ chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement : 70 Fr.

Désignation matériel ou références des disquettes (🖫 3,5 HD x18 fr.)	
Catalogue shareware complet : 10 Fr. (je préfère : ☐ Sur disquette ☐ Sur papier	

FRAIS DE PORT & EMBALLAGE : (envoi sous 24/48h)
Forfait pour les Disquettes (🖫): 30 Fr. (CEE & DOM TOM : + 25 Fr.) **PORT**
Forfait MATERIEL : 55 Fr. (Envoi en Colissimo) GEN412/95 **TOTAL**

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANC



L'UNIVERS DU MULTIMEDIA AU PLUS JUSTE PRIX !!!!!

42-45-54-38 | 146 Rue De Crimée 75019 Paris Métro : Laumière | 44-84-03-72

Magasin ouvert du Mardi au Samedi : 10h30-12h30 et 13h30-19h30 SAV / Renseignements : 36-68-15-17*





NexGen Computer

AMD 486DX4

CYRIX 486-5x86

Garantie 5 ans

VPC 48H

VocalService 7j/7 36-68-15-17* 2,19F/Mn

Guide D'installation Français

PC EXCEL LIGHT 486-586-NxGen-Pentium

Carte Mére Evolutive 486/586 et PENTIUM
Boitier Mini Tour 3PCI/4ISA 256KCache WB
4Mo(486-586)/8Mo(NxGen/Pentium)Ram
Lecteur 3" 1/2 HD sony
Carte SVGA 1Mo accélératrice 16,7Mcouleurs
Ctrl Fast IDE PCI 4 Disques Durs
2séries 1// 1 Game Port
DISQUE DUR 850 Mo Fast IDE
Ecran SVGA Couleur 14"
Pitch 0,28 Norme MPR2 CEE
Clavier Français + Souris & Tapis

486DxII66	486DxIV100	486DxIV120
4699F	4899F	4999F

Cx586 100Mhz	120Mhz
CYRIX 5290F	5490F

NxGEn P90
6490F

PENTIUM 100Mhz	120Mhz	133Mhz
6890F	7690F	8390F

Toutes Les Marques et Logos sont Déposées Par Leurs Propriétaires

Payez Votre PC en 10 Mois!!! (Sous Réserve D'acceptation Par Franfinance)

PC EXCEL MULTIMEDIA 486-586-NxGen-PENTIUM

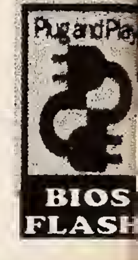
Carte Mére PCI Local Bus 486/586 et **PENTIUM**
Bus PCI/ISA 256KCache WB **TRITON Chip**
Boitier Moyen Tour 230W
4Mo(486-586)/8Mo(NxGen-PENTIUM)
Lecteur 3" 1/2 HD Sony
Carte SVGA SPIDER S3 32/64 bits
1Mo Ext 2Mo accélératrice Dos/windows95
MPEG - VIDEO CD
Ctrl Fast IDE PCI 4Disques Durs
2Séries 1// 1 Port Joystick
Port Rapide 16550 Uart ECP/EPP Bi Diréction
DISQUE DUR 850Mo(486-586)/1,3Go(NxGen-PENTIUM)
Ecran SVGA Couleur 14"
Pitch 0.28 Norme MPR2 CEE
Clavier Français + Souris & Tapis

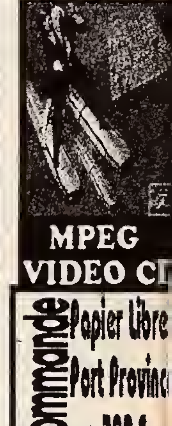
CD ROM 4X
190ms-630K/S
Compatible CD Audio-VIDEO-Photo
Carte SON Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Direct Sound Processing-Direct to Disk
Interface General MIDI
32 voix polyphonique (Korg-Roland...)
Un Orchestre dans Votre PC-Idéal pour les Jeux!!
Logiciels Multimédia
Laser CDAudio - Lecteur CD Vidéo
Studio MIDI - SAMPLER - MIXER
Pilotes & Drivers Compatible Win95
JOYSTICK Analogique
2HP Stéréo
Réglages Volume et Tonalité

486DXII66	486DXIV100	486DXIV120	CX586 100Mhz	120Mhz	NxGen P90	PENTIUM 100Mhz	120Mhz	133
5699F	5999F	6199F	CYRIX 6599F	6899F	7899F	8499F	9499F	9999F

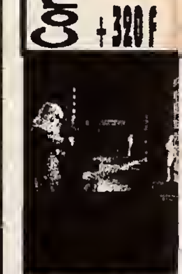








Commande
Papier Libre
Port Province
+320 F



Recevez **GRATUITEMENT**

les meilleures disquettes du moment...





De l'érotisme





De l'exotisme





et des jeux !

3617 DISKREADY

AGL 5,57 F/min

Envoi par la poste, offre valable en france métropolitaine uniquement

Promos Spécial Noël

COMEDIA

Téléphone 43 28 80 29 Minitel 43 28 48 48

Autres titres PC-MAC-CDI-PSX-SATURN sur Minitel

Z	319 F	J36
Command & Conquer	359 F	J11
Fade to black	399 F	J12
Phantasmagoria	**459 F**	**J13**
Space quest 6	**349 F**	**J14**
Need For Speed	409 F	J17
Magic Carpet 2	409 F	J18
Dungeon Keeper	**429 F**	**N13**
3D Ultra Pinball	**349 F**	**N17**





11 TH Hour	**399 F**	**N 15**
CESAR II	**349 F**	**N16**
Destruction Derby	399 F	N 22
Doom2 Extra Levels	**169 F**	**N18**
Basic Classic Pro Bridge	389 F	N19
Indy Car 2	**279 F**	**N 21**
Wipe Out	349 F	N 23
Stone Keep	**469 F**	**J 35**
INTERNET Interdit	**199 F**	**I21**

FIFA 96	**449 F**	**N 11**
Sensible Soccer	299 F	J 31
TFX 2000	**359 F**	**J 38**
Marine fighters	249 F	J 25
Frankenstein	499 F	J 32
Ascendancy	369 F	J37
Sim Tower	319 F	J19
3D Lemmings	**299 F**	**J 30**
Rebel Assault 2, Loadstar		**N C**





Space sirens	**349 F**	**X24**
Stars	329 F	X25
La blue Girl Vol 1	235 F	M11
La blue Girl Vol 2	235 F	M12
Ogenki Clinic Vol 1	235 F	M13
Ogenki Clinic Vol 2	235 F	M14
High School Vol 2	199 F	M15
High School Vol 3	199 F	M16
High School Vol 4	199 F	M17

Interview de Pauline	399 F	X 11
Interactive Draghixa	**399 F**	**X 12**
Virtual Valérie 2	369 F	X 13
Interactive Tabatha	349 F	X 14
Love Pyramid	**269 F**	**X 16**
Up and Down Love	249 F	X 20
Zexy Zapping	249 F	X 21
Sex Motel	249 F	X 22
Virtually Yours 2 CD	269 F	X 23



Bon de commande à retourner à COMEDIA
4 bis, allée Charles V 94300 VINCENNES

Nom Prénom

Adresse C.P Ville

Réf. Prix Réf. Prix

Réf. Prix Réf. Prix

Réf. Prix Réf. Prix

Merci d'ajouter une participation aux frais de port : 30 F

Soit CDROM, pour un TOTAL A REGLER :

Carte Bancaire N° Expire le

Chèque bancaire à l'ordre de **COMEDIA** Signature :

■ Décidément pleine de surprises, notre nouvelle formule est l'occasion d'un partenariat avec les magasins Micromania. Désormais nous vous communiquerons en fin de magazine la liste des plus grosses ventes du mois. Vous vous apercevrez ainsi que si les meilleurs produits sont souvent récompensés d'un succès commercial, une campagne de promotion efficace peut également faire celui d'une daube… Gardez toujours à l'esprit que cette liste ne constitue qu'un instantané des ventes dans un lieu donné (les magasins Micromania).
■ Nous vous préciserons également l'évolution de la position de chacun des titres au sein de ce classement.

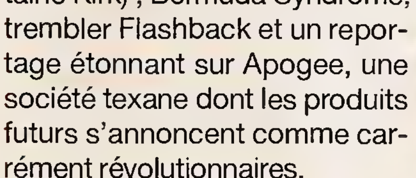
TOP VENTE MICROMANIA

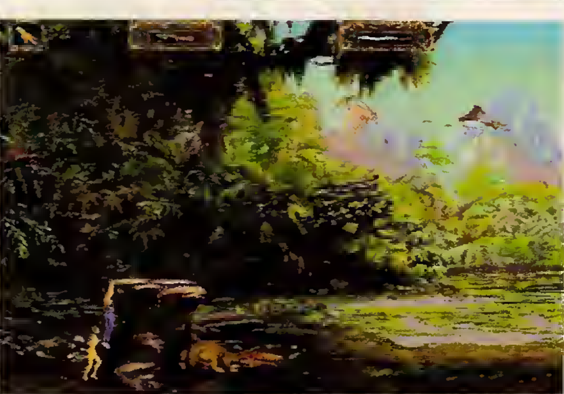
1 - Fade To Black
2 - Command & Conquer
3 - The Need for Speed
4 - Flight Sim 5.1 VF
5 - Phantasmagoria
6 - Dungeon Master 2
7 - Marine Fighters
8 - Myst VF
9 - Space Quest 6
10 - Magic Carpet 2

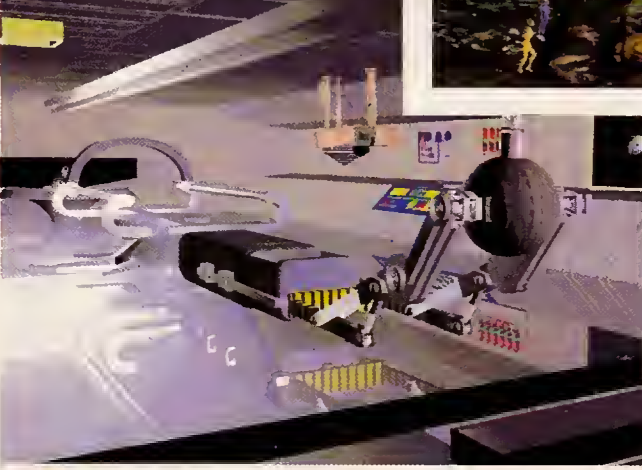
PROCHAIN NUMÉRO…



C'est toujours avec une certaine appréhension que nous nous hasardons à rédiger cette page. À chaque fois que nous vous annonçons un produit pour le mois suivant, il est reporté… Donc, après toutes ces précautions d'usage, vous devriez découvrir en test le mois prochain, éventuellement, si tout se passe comme prévu, The Riddle Of Master Lu, un jeu d'aventure éblouissant ; Wing Commander IV, qu'il semble inutile de présenter ; Tekwar, le jeu de William Shatner (le Capitaine Kirk) ; Bermuda Syndrome, le jeu qui va faire trembler Flashback et un reportage étonnant sur Apogee, une société texane dont les produits futurs s'annoncent comme carrément révolutionnaires.











Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Chef de l'information : Didier Latil.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Secrétaire de rédaction : Julio Ballester.
Rédacteurs : Thierry Falcoz, Éric Ernaux, Frédéric Marié, Olivier Rogé.
Ont participé à ce numéro : Anne-Karine Denoble.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettiste : Frédéric Cauchy.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.

PUBLICITÉ
Directeur développement : Antoine Harmel.
Directeur pôle international : Béatrice Cuvelier.
Directeur pôle distribution : Stefan Riesser. assisté de Anne Giudicelli.
Directeur pôle constructeur : Laurent Lyard. assisté de Katia Rouxel.
Directeur pôle éditeur : Philippe Daniloff. assisté de Katia Kamiski.
67, rue Robespierre
93558 Montreuil Cedex France
Tél. (33) (1) 48 59 13 14.
Fax : (33) (1) 48 59 01 60.

FABRICATION
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistante de fabrication : Nadine Debard.
Service lecteur : Yolaine Huet, Patricia Oulaï.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin -TE 73-.
Tél. : 49 88 63 75.
(Pour les dépositaires de presse exclusivement)

MARKETING
Responsable du marketing : Christine de Gandt.
Promotion/communication : Nathalie Sergent.
Maquettiste : Alexandre Lenoir.

MULTIMÉDIA
Claude Flammia, Éric Huc et Éric Lebette

TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Laurent Poupet, Cécile Garret, Frédéric Gras, Jean-Philippe Rémy, Jean-Marc Schreiber.

COMPTABILITÉ
Chef comptable : Leila Aïthabib.

JURIDIQUE
Françoise Linossier.

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

ABONNEMENT
11 numéros : 290 F. Étranger : 370 F.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.

Commission paritaire :
N° 69731 — ISSN 09878700X —
Dépôt légal 4ème trimestre 1995.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.



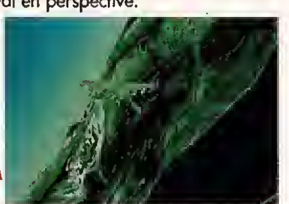
L'image • le son • la micro • l'électroménager







OCEAN EF 2000
• Le meilleur simulateur de combat sur PC CD-Rom, des heures de vol en perspective.



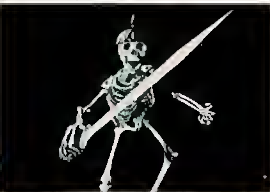
ORIGIN
WING COMMANDER 4
• Retrouvez Marc Hammill et tous les héros de la saga dans la suite de cette aventure intergalactique.



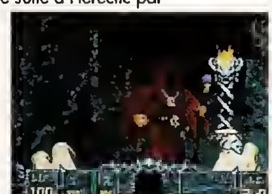
MICROPOSE
FI GRAND PRIX 2
• Enfin sur vos écrans, et en S-VGA, le PC a maintenant sa simulation de F1 incontournable.



INTERPLAY STONE KEEP
• Tant attendu et enfin disponible, c'est "LE JEU" de Dungeon de l'année.

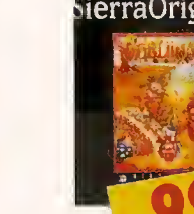


ID-SOFTWARE HEXXEN
• L'incontournable suite d'Herectic par les géniaux concepteurs de Doom…



SONY-PSYGNOSIS WIPE OUT
• Merveilleusement adapté des 32 bits au PC, c'est fun, rapide, Un must !





SIERRA
COLLECTION ORIGINALS



VIRGIN CANNON FOODER 2



ELECTRONIC ARTS
NOCTROPOLIS





LE PRODUIT DU MOIS



MAXI
VGA TO TV
• Garantie 1 an.

• Convertisseur externe VGA vers TV.

• Jouez sur votre téléviseur et découvrez vos jeux, format grand écran !

• Résolution jusqu'à 800x600, filtre de réduction du scintillement.

• Affichage simultané sur moniteur et téléviseur.

■ **Fans de logiciels la Carte Microshop est faite pour vous.**



"Boulanger sur Internet"

http://WWW.CALVACOM.FR/BOULANGER/

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais



1,29 F/mn

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE NOYELLES-GODAULT • RONCQ • VALENCIENNES Petite-Forêt • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac • BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • MANTES Buchelay NANTES Rezé • NANTES Atlantis • NANTES Paridis • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • VANNES Ploeren AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE

Vous allez piloter un avion de combat de 70 millions de $…
…Alors accrochez-vous à votre PC.

PC CD ROM

05-02-32-65
(APPEL GRATUIT)



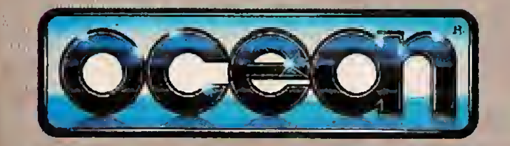
TFX EUROFIGHTER 2000 :
DES CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES.
Une agilité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques.



TFX EUROFIGHTER 2000 :
UN JEU QUI VA TRÈS LOIN…
TFX EUROFIGHTER 2000 utilise les techniques les plus évoluées de mapping de polygones et des effets cinématiques. Intro en silicon graphics, images en 3 D, localités reproduites à partir de cartes d'état-major… tout est d'un réalisme à s'y tromper.

… ET PRESQUE UN PEU TROP LOIN !
Un réalisme tel que les concepteurs de l'avion ont insisté pour que certaines données du jeu soient transformées…





GEN 4 : "TFX EUROFIGHTER 2000 SE POSE COMME LE MEILLEUR SIMULATEUR DE COMBAT".